電撃だけの情報満載！ 超新作巻頭特報７連発!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年10月9日発行（隔週金曜日発行） 第3巻第20号通巻52号

電撃PlayStation

Vol.56

1997 10/9

定価490YEN



徹底攻略
- フロントミッション セカンド
- 悠久幻想曲
- ブレス オブ ファイアIII
- パロウォーズ
- ダービースタリオン
- ラグナキュール
- サガ フロンティア
- バイオハザードディレクターズカット
- 実況パワフルプロ野球'97開幕版

電撃巻頭7大特報
- パワードール2
- 機動戦士Z GUNDAM
- バイオハザード2
- みつめてナイト
- 双界儀
- 大運動会
- バックガイナー

- チョコボの不思議なダンジョン
- パラサイト・イヴ
- ゼノギアス
- MOON
- FFVIIインターナショナル
- ツインビーRPG



T1124572100490

印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24572-10／9

電撃PlayStation Vol.56

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年10月9日発行（隔週金曜日発行）第3巻第20号通巻52号
発行人／染谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業

定価490円 本体467円

徹底攻略／フロントミッションセカンド／ブレスオブファイアIII 悠久幻想曲

発売：主婦の友社

電撃だけの情報満載！超新作巻頭特報7連発!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年10月9日発行（隔週金曜日発行）第3巻第20号通巻52号

電撃プレイステーション PlayStation

Vol.56

1997 10/9
定価490YEN



徹底攻略
- フロントミッション セカンド
- 悠久幻想曲
- ブレス オブ ファイアIII
- パロウォーズ
- ダービースタリオン
- ラグナキュール
- サガ フロンティア
- バイオハザード ディレクターズカット
- 実況パワフルプロ野球'97開幕版

電撃巻頭7大特報
- パワードール2
- 機動戦士Z GUNDAM
- バイオハザード2
- みつめてナイト
- 双界儀
- 大運動会
- バックガイナー

- チョコボの不思議なダンジョン
- パラサイト・イヴ
- ゼノギアス
- MOON
- FFVIIインターナショナル
- ツインビーRPG

発行：メディアワークス

PlayStation™

プレイ! PlayStation™ '97

第5回

火をふくぜ!
ブレス オブ ファイアⅢと
桑にゃん

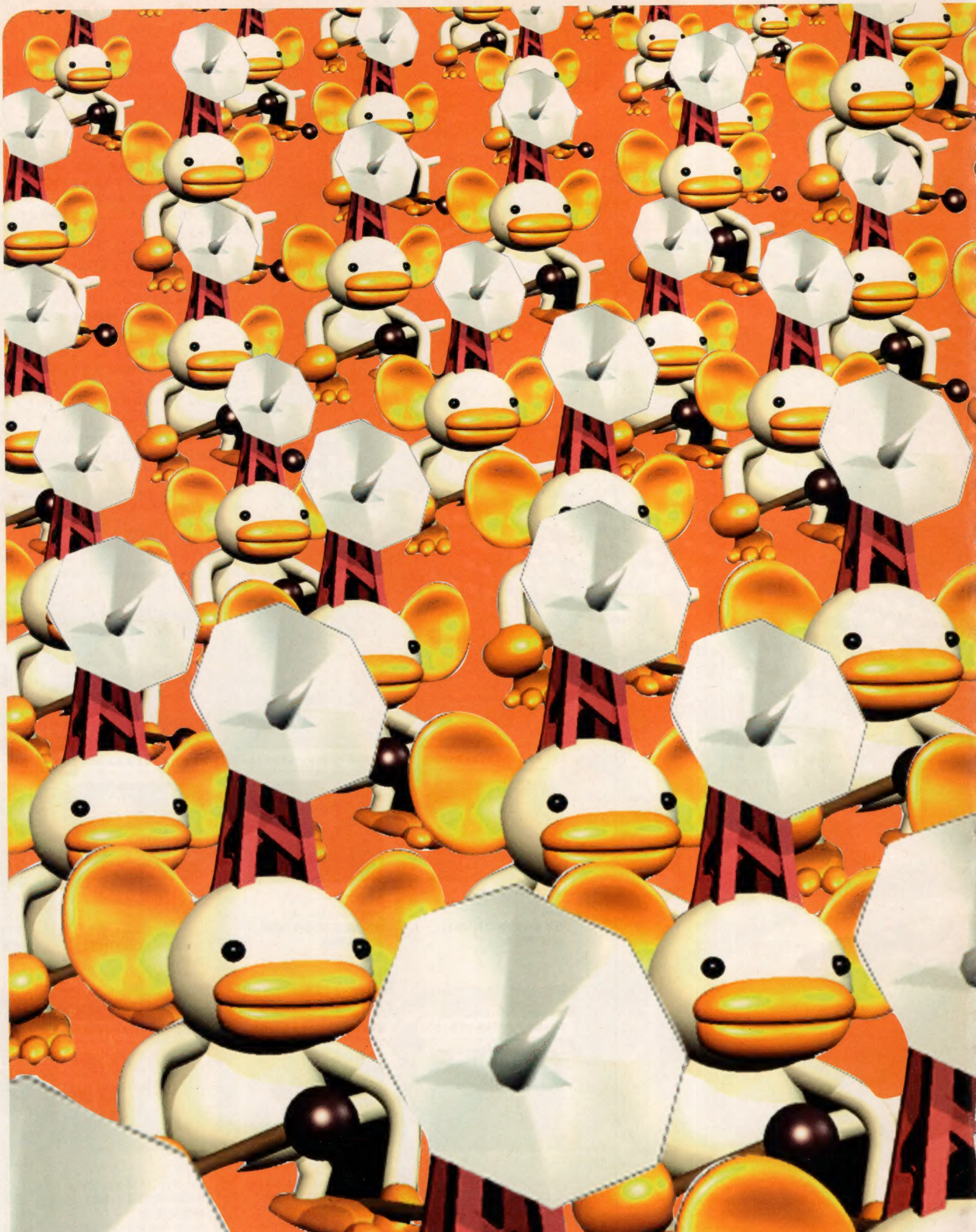
こんなとき、ドラゴンの末裔(まつえい)が

―この撮影の後、お肉持って帰りましたよね、林さん。
林「予期せぬ攻撃。しかしひるまない。あなたもその日ズル休みして海に行ってたじゃない。会社に知れると・・・」
―よし、この話はやめ。
林「やめ」
―そういえば『ブレス オブ ファイア Ⅲ』のカプコンさんから林さんあてに手紙が来てましたよ。
林「ラブレターね」
―なんで?
林「読んでみて」
―「こんにちは桑元です。突然やねんけど『ブレスⅢ』の主人公の名前はリュウっちゅうねん。竜に変身するからやで。ちなみにサブキャラの名前がトラさんで虎に変身するとか、近所に住んでる熊五郎さんがここぞというときに熊に変身するなんて話はないで」だって。
林「複雑な愛の表現ね」
―「ズブロ火山に登場するモンスター『ラーバビースト』は炎属性のモンスターやで。炎系の攻撃を加えたらツヨなるから、そうやってから倒すと経験値がたくさんもらえるで。それから『釣りモード』の時、ボタンを連打したら仕掛けを遠くまで飛ばせるねん。ワシなんかあまりに連打しすぎて魚を釣るつもりがタコができてしもうたんや。はっはっは。ほな、さいなら」終わり。
林「シャイね。桑にゃん」
―なんで?
林「他に何か書いてない?」
―「追伸。途中で登場する『ヌイグルミ』が動かへんのは、何を隠そうぬいぐるみやからや」何これ?
林「わかりました。高浜君とは別れます」
―・・・まあいいや。で、他に林さんが知ってる『ブレスⅢ』の情報は無いんですか?
林「似たところでプレイステーション・クラブ・フェスティバルの話があるわ」
―似てない。
林「ユーザーの皆さんに、この冬からジャンジャン出てくる新作ソフトを存分に楽しんでもらおーってイベントなのよ。実際に遊べる試遊台はなんと300台以上。全国5ヶ所で11月から12月にかけて開催します。誰よりも早く新作ソフトに触れるチャンス。入場料タダだし、こりゃ行かなきゃソンでしょ。
―ソンです。じゃあ話を戻しましょう。
林「戻しましょう。『グランツーリスモ』についてね」
―違う。
林「あれは凄いわよ。もうグラフィックから動きからシステムから何もかも凄いわけよ。実際のメーカーのクルマが出てるしね。クルマのテカリとか質感までこだわりまくった1本。この先一番メジャーなレースゲームになるわね。11月発売。こりゃ買わなきゃソンでしょ」
―ソンです。
ちなみに『ブレス オブ ファイア Ⅲ』は大人気RPGシリーズの第3弾。ドラマティックなストーリーや派手な魔法、好評の『釣り』をはじめサブゲームも満載で存分に楽しめるぞ。SCEと桑にゃんイチ押しの1本。買うてな。



一人いるとたすかりますね。
ステハニー★林からのお★知★ら★せ
スペシャル
ぶ〜。今回はプレイステーション・クラブからのホットなお知らせでございます。とっておきの情報は4つ。
1 「プレイステーション・クラブ フェスティバル'97」の開催が決定したのよ〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜ん。
開催地は札幌、東京、名古屋、大阪、福岡の全国5ヶ所。時期は11月から12月。この冬からザクザク登場する話題の新作ソフトが誰よりも早く体験できるイベントなのよ。会員の皆さんへの特典山盛り。しかも入場料はタダ。楽しいぞ。入場方法とか詳細はまだナイショ。次号の月報でお知らせしますぅ。
2 プレプレvol.9は X'masプレゼントスペシャルCD-ROMがついて2枚組！
なんと、12月発行予定のプレプレvol.9には約1,000タイトルの情報が入ったCD-ROM版総合カタログがついてくる！ハッキリ言って役に立ちます。でもうれしいからといって1,000タイトル全部買うと破産しちゃうぞ！
3 プレプレが年6回発行に！
これまで年4回の発行だったプレプレが、'98年2月から年6回の隔月発行になります！入れたい情報があまりに多くなってきたので年4回じゃ足りなくなったのね。プレプレつくってる人たちも「また徹夜が増えるじゃないかぁ」と言いながら涙ながらに喜んでます。
4 入金手続がさらに便利に！
これまでの「銀行か郵便局」だった年会費の入金窓口が、この9月から「郵便局かコンビニ」に変更されました。ちょっと出かけたついでに入金、てな感じで便利、便利。
＊「プレプレ」とは、プレイステーション・クラブ会員だけに送られるスペシャルCD-ROM。新作ゲームの情報が誰よりも早く手に入れられるのはもちろん、話題のソフトの体験デモ、ムービーデモが見られるという特権つき。しかも人気ソフトの最強データが手には入ったりもするよ。ちなみにプレイステーション・クラブでは「プレプレ」発行だけでなく、会員だけの企画もバシバシやってます。年会費は5,800円。こりゃ、入らないとソンしますぜ、だんな。
＊上の情報に関するお問い合わせはプレイステーション・クラブ事務局までね。
TEL:03−3266−7830（10:00〜17:00、土、日、祝日は休業）
今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームのことなり。
竜に変身するとめちゃくちゃ強くなるよ。
ブレス オブ ファイアⅢ
RPG
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）カプコン
風に乗って空を漂ういい気持ちゲーム。
風のノータム
レジャーシミュレーション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）アートディンク
腹の底にズドンと来る迫力の格闘！
FIGHTING ILLUSION K-1 REVENGE
スポーツ・格闘アクション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）エクシング
選ぶキャラによって全然違う走りになるぞ。
ポルシェチャレンジ
レースゲーム
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント
心ゆくまでバイオをしゃぶり尽くそう。
バイオ ハザード ディレクターズカット
サバイバルホラー
標準価格4,800円（税抜）CD2枚組
絶賛発売中
（株）カプコン
友達と対戦バトルもできるRPGだ。
ラグナキュール
RPG・メモリーカード・バトル・システム
標準価格5,800円（税抜）
10月2日発売予定
（株）ソニー・ミュージックエンタテインメント
フツーじゃない。ちょっとやばめのRPG。
リンダキューブ アゲイン
サイコスリラー＋ハンティングRPG
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント
PlayStation TM
絶賛発売中
標準価格19,800円（税抜）
SCPH-5500
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
© CAPCOM CO., LTD. 1996,1997 ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 by Artdink © Sony Computer Entertainment Inc. under license from Alfa System, MARS and NEC Home Electronics, Ltd. © 1997 Sony Computer Entertainment Europe (A Division of Sony Electronic Publishing Limited) 1997 All Rights Reseaved. All rights in the Porsche name are licensed by and reserved to Porsche Aktiengesellschaft. Porsche and the Porsche crest are registered trademarks of Porsche AG. ©CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 Sony Music Entertainment(Japan) Inc. ©XING 1997/DAFT 協力:正道会館 マークス 日本トータルシステムデザイン
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

moonthropus erectus



PlayStation

MOON

Remix RPG adventure



こりゃサルにならずには、いられまいて。

ムーンキャラクター・電波サル

出現！月光サル軍団。「急げ！満月だ！」

勇者は町の嫌われ者。そして少年の目的は「戦い」ではなく、モンスター達の魂を救うことだった！月を失った世界に迷い込んだ、少年の運命は…！? 型破りのRPG「MOON」に、サル達も思わず待ちきれず動きだしたゾ。いよいよ満月の日、発売！

プレイステーション対応 リミックスRPG アドベンチャー	ムーン
10月16日(木)	満月の日、発売予定
初回生産分のみMOONひみつシール封入	標準小売価格 5,800円（税抜）

インターネットでMOONの最新情報が見られます。http://www.ascii.co.jp/et/



1997年11月21日発売予定	1997年10月下旬発売予定
MOON サウンドトラックCD 演奏/Thelonious Monkeys他	**MOON** 公式ガイドブック
WDCD-25018 ¥2,548（税込） 発売：ワンダーエンターテイメント(株)	価格未定（税別） 発売：アスキー

FAKE⇔REAL　MD system　LOVE·de·LIC　Primitive Hands

ASCII
株式会社アスキー
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10


PlayStation
TM
NOT DiGITAL
action/circuit/dialog/emotion/empathy/expression/icon/love/motion/smile/voice......and more
PIONEER LDC
La neige



虫の声がまだ蒸し暑い夜の空気をほんの少し涼しくしてくれる季節。少女達の街で秋祭りが始まりました。少女達は浴衣姿に団扇を手に持ち祭囃子が陽気に流れ、夜店の灯りが煌々と輝く境内を下駄の音も軽やかに3人揃って楽しそうに歩いています。金魚すくいに水ヨーヨー、お好み焼にリンゴ飴。妖しくも美しい日本のお祭り情緒。少女達は街を包み込む秋の華やかな一夜を存分に楽しんだのでした。そして秋祭りが街を去り、晩夏が街から去ると共に、少女達は各々の道を歩き始めたのでした。

Ça sent l'automne.

Chisato Kadokura　Yumi Tachibana　Ryo Midorikawa

http://www. fiesta. or. jp/pldc/hpbj. html

「ノエル～ラ・ネージュ」予約キャンペーン実施中!

「ノエル～ラ・ネージュ」を予約するとトレーディングカード、テレカ、ピンバッジのいずれかが入った「ノエル缶」を抽選で3,000名様にプレゼント!



(何が入っているかは開けてからのお楽しみ!)

「ノエル～ラ・ネージュ」予約キャンペーン応募用紙

(コピーしてお使いください。)

応募方法 お店で予約確認の店印を押してもらい、この応募用紙を切り取り必要事項をご記入の上、官製ハガキまたは、封書でご応募ください。尚、発表は賞品の発送をもって代えさせて頂きます。

応募宛先 パイオニアLDC(株)開発事業部「ノエル缶」プレゼント係
〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-20-6　TEL:03-5721-1359

ご住所 〒

お名前　　　年齢　　性別(男・女)

TEL　(　　)　　ご予約商品:□限定盤　□通常盤

※予約確認印(店印)を捺印の上ご応募ください。

(応募締切:11月末日消印有効)


PlayStation
BLUE KNIGHT
VOTOMS
奴らの戦いに、終わりはない。
装甲騎兵ボトムズ外伝
Blue Knight
青の騎士ベルゼルガ物語
¥5,800(税別)
白熱の3Dリアルバトル
ショップでATをカスタマイズ
COMING SOON
初回限定版(オリジナルカラーデュアルモデル同梱)
「Perfect Soldier BOX」発売!!
9,800円(税別)
通常版特別仕様(初回生産分)発売
対戦トレーディング・カード「ザ・バトリング・カード」対応特別仕様レア・プレミアムカード3枚セット同梱。
先着キャンペーン実施中
今、「青の騎士ベルゼルガ物語」を予約すると先着で対戦トレーディングカード「ザ・バトリング・カード」対応のプレミアムカードとメモリーカード用ホログラムシールをプレゼント!
詳しくは、店頭で!
※プレゼントのお渡しは商品お渡し時となります。
ダイノバイザーでさらに大迫力!
HMD HEAD MOUNT DISPLAY DYNOVISOR
¥38,800 好評発売中!
VIRTUALITY
©メディアロボティックス
©TAKARA CO.,LTD.1997
あそびは文化 タカラ
©SUNRISE ©TAKARA CO.,LTD.1997 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
TAKARA

電撃PlayStation

Vol.56 Oct.9,1997

TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

電撃特報

電撃だけがつかんだ、気になる7大タイトルの独占情報！

総力攻略スペシャル

ダンジョン、ボスなどすべての最終局面を徹底チェック！

攻略Station

人気ゲームを徹底攻略!!

★発売されるすべてのPSソフトをプレイして独自の評価をするページ

電撃PlayQuestion

ゲームの難所をさらに深く攻略

GoGoRPG

話題のロープレ情報満載!!

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル。



電撃特報 DENGEKI SCOOP 1

TGS[illegible]多くのファンから[illegible]目を浴び[illegible]『Zガンダム』。今回はショウで[illegible]ンプル版を独占入手。[illegible]い操作[illegible]リゴンならではの演出、そして[illegible]ードについて紹介。

MOBILE SUIT Z-GUNDAM

12月(予)	▶¥7,800	▶バンダイ
3D・STG	▶MC(ブロック数未定) ▶TC	▶2P対戦可

MOBILE SUIT Z-GUNDAM

シンプルな操作で縦横無尽の3D空間バトルが楽しめる!!



プレイヤーが操縦するモビルスーツは、バーニアで画面内を上下左右、奥に手前に猛スピードで移動したり、ビームライフルやソードなどで攻撃を仕掛ける。こんな複雑で多彩なアクションが、右で紹介しているようなシンプルな基本操作でできてしまうんだから驚きだ。また、操作になれてきたら、ダッシュからの攻撃や回り込みなど、テクニカルなアクションも可能だぞ。イカすぜ!!

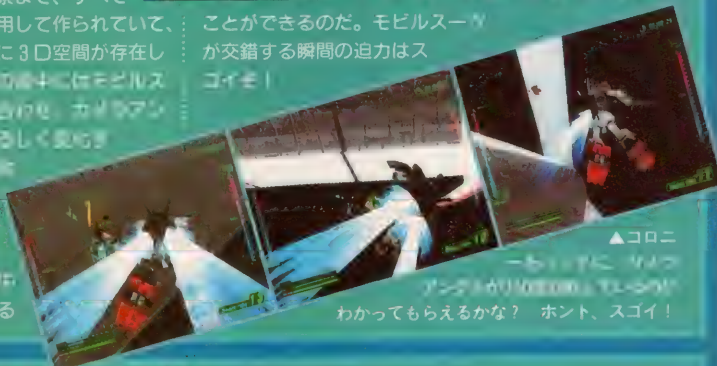
基本操作マニュアル	
✚キー	上下方向で画面奥と手前、左右方向で左右の移動ができる。
△ボタン	装備している2種類の武器を、持ち替えるときに使用する。
□ボタン	現在装備している武器で、敵を攻撃することができる。
○ボタン	シールドを構えて、敵の攻撃を防ぐことが可能なのだ。
×ボタン	通常の移動よりも速く動くことができる。ダッシュのようなもの。
L1・L2ボタン	L1ボタンは上昇、L2ボタンが下降に使用する。
R1ボタン	バーニアによる急加速ができ、一気に間合いを詰めることが可能。

SYSTEM

モビルスーツ戦のカッコ良さを最大限に引き出す!!

360°ステージでのハイスピードバトル

[illegible]スーツから背景まで、すべてポリゴンを使用して作られていて、そこにはまさに３Ｄ空間が存在している。[illegible]ことができるのだ。モビルスーツが交錯する瞬間の迫力はスゴイぞ！

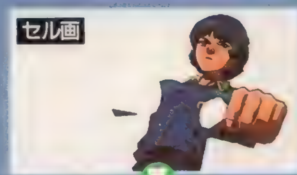


▲コロニー[illegible]わかってもらえるかな？　ホント、スゴイ！

デジタル処理された驚異のアニメーションムービー

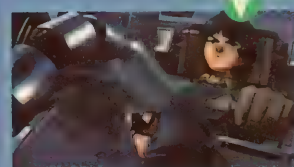
最近のムービーではフルCGが主[illegible]いる。そこにCGで描かれた背景や[illegible]

セル画



CG





ハイクオリティビジュアル完成!

◀[illegible]

ボディの破壊





▲画面奥のガンダムの左腕と右足が破壊されている。

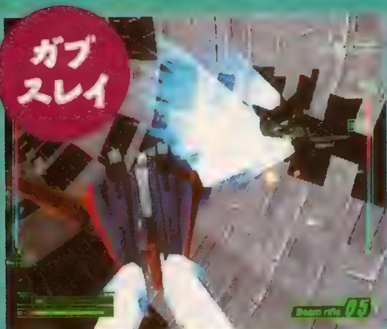
◀リック・ディアスが、ガンダムMk IIに容赦なく斬りかかる!!

モビルスーツは、身体のパーツに一定量のダメージを受けると、その部分のパーツが破壊されてしまうのだ。Ｚガンダムの左腕や脚がなくなったり、頭部まで吹っ飛んでしまうことがある。熾烈な戦いを繰り広げる中で起こるハプニングは、まさにリアリティにあふれた演出だ！　エースパイロット（ニュータイプ）なら、無傷で勝て！

リアルタイム変形

[illegible]式のモビルスーツやモビルアーマーが数多く登場する。このゲームでは、なんと戦いの最中にリアルタイムで変形を可能にしているのだ。しかも戦いの進行を妨げることなく、スピーディかつ円滑に変形するから驚き。今回のバージョンでは、ここに紹介している３機の変形が見られたぞ。ほかの機体も楽しみだね。

ガブスレイ



▲[illegible]に変形する。かなり気持ちがいいぞ。

サイコガンダム



◀巨大なサイコガンダムが、飛行形態に変形して[illegible]なりデカイのだ。

Ｚガンダム



大胆予想 ストーリーモード エピソード編

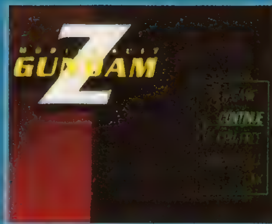
ＴＶアニメのエピソードを追って、ゲームのシナリオが展開していくストーリーモード（次ページ参照）。今回のバージョンでは５つのエピソードのみだが、ＴＶ版の主要エピソードを考えてみると地球から宇宙へ脱出する話やアムロが登場するキリマンジャロ襲撃、ロザミアがカラバのアウドムラを執拗に追撃するエピソード、そしてサイコガンダムのパイロット、フォウが死んでしまう話……など挙げていてはキリがないほどのエピソードがある。はたして、いくつ収録されるのか!?



◀ＴＶ版と同じキャストでしゃべってくれるぞ。

MODE 1人でプレイしても2人で対戦してもエキサイティングな内容を用意!!

このゲームには、ストーリーモードと対戦モードの２種類が用意されている。ストーリーモードは、ＴＶアニメの物語からピックアップしたエピソードを追い、ステージをクリアしていく。途中でセーブすることが可能なので、ゆっくり楽しむことができるぞ。また、対戦モードでは、ＣＯＭ戦と２Ｐ同時対戦がプレイできるのだ。１人でも２人でも楽しめるのが、このゲームのいいところ。まずは、ちゃんと操作できるように練習しよう！



◀プレイモードが充実しているので、長く楽しめるぞ。



◀この興奮のバトルを、多くの人に体験して欲しいっ!!

1 TVアニメと同じストーリーモード

キミは主人公のカミーユ・ビダンとなり、ガンダムMkⅡ＆Ｚガンダムを駆って次々と現れるライバルのモビルスーツやモビルアーマーを倒していく。ステージがシナリオ仕立てになっているので、ファンにはたまらない!?

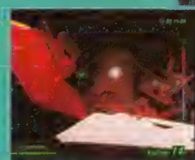


◀ステージクリア後には、このようなデモが挿入されるのだ。

ジャブローの風

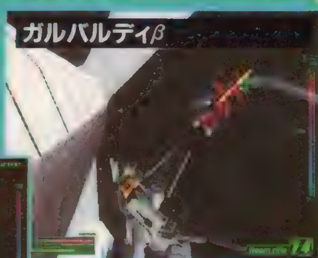


エゥーゴ艦隊は、大気圏にモビルスーツ部隊を突入させる作戦を実行。しかし、大気圏突入直前に敵機が出現！　降下中のカミーユを襲うカクリコンだが……。



◀▲大圏内に突入するところで、マラサイの追撃を受けてしまう。ピンチ！

サイド１の脱出



サイド１の30バンチ[illegible]バスクが[illegible]



[illegible]を繰り広げる。大迫力!!

ホンコン・シティ

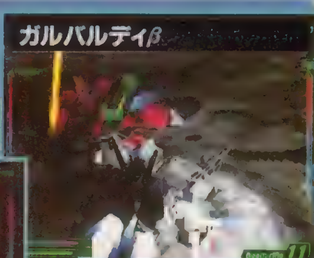


交渉のためにアムロとベルトーチカがホンコン・シティを訪れる。そこを強化人間フォウがサイコガンダムに搭乗しホンコン市街を襲う。はたして……。



◀▲ホンコン・シティに、[illegible]ガンダム出現。パワーがスゴイのだ。

月の裏側

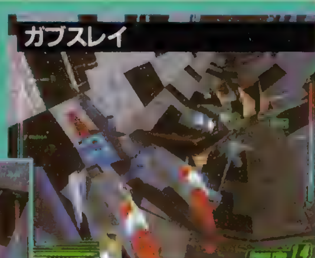


アーガマの偵察に出たジェリドは、追撃に出たガンダムMkⅡを発見する。ライラの敵討ちとばかりにカミーユに襲いかかる。危機一髪のところを、クワトロが[illegible]



◀▲月面の地上戦と空中戦をうまく[illegible]分けながら、ジェリドを倒せ！

サイド２の危機



またもや毒ガス作戦を敢行するティターンズ。これを知ったエゥーゴは、[illegible]カミーユは、毒ガス作戦阻止のため討って出る。



◀▲[illegible]ガブスレイとの一騎打ち！　倒せるのか!?

大胆予想 VSモード登場人物編

パイロットで気になるのは、やはり女性陣！　カミーユの幼なじみのファ・ユイリィ、ティターンズから寝返ったエマ・シーン、シロッコにひかれてエゥーゴを裏切ったレコア・ロンド、ヒロイン的存在のフォウ・ムラサメ、強化人間のロザミア・バダム、サラ・ザビアロフにマウアー・ファラオ…希望としては、複葉機に乗ったベルトーチカ・イルマとか(笑)。男性陣ではアムロ・レイ、カツ・コバヤシ、ヤザン・ゲーブル、それにシャア・アズナブル(笑)が登場するが……。さてどうなる？

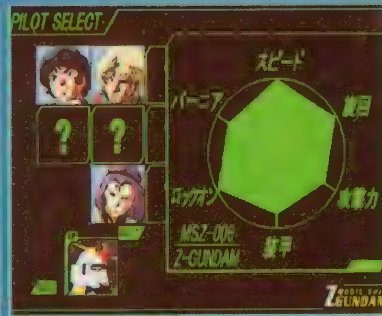


◀今のところ、５人のみが収録されているのだ。

2 対戦ケーブルを使用した対戦モード＋etc

対戦モードの目玉は、なんといっても対戦ケーブルを使用した通信２Ｐ対戦!! ２台のモニターとＰＳが必要になるが、フル画面で臨場感のある対戦が楽しめるんだからうれしいよね。このゲームには対戦専用のディスクが１枚付いてくるので、対戦するためにソフトを２本買う必要がないのだ。しかも、２枚組で￥7,800というリーズナブルな価格なのも嬉しいところ。ぜひ友だちとＰＳを持ち寄って、通信対戦を体験してほしい！ このほかにもＣＯＭと戦うモードも用意されている。これには、相手を自由に選択するタイプと全キャラと戦うモードの２つがあるのだ。対戦でガンガン盛り上がろう!!





◀▲パイロットは、それぞれ複数のモビルスーツやモビルアーマーに搭乗することができるぞ。

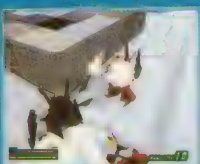
パイロット別搭乗機体を紹介

ここでは、今回のバージョンで収録されている５人のパイロットを紹介！ 最終的には16人ものパイロットが登場する予定なので、お楽しみにネ。

カミーユ・ビダン



リック・ディアス
ガンダムMkⅡ　Ｚガンダム



この作品の主人公。ニュータイプの素質を持ち、人々との出会いの中から確実に覚醒していくが……。

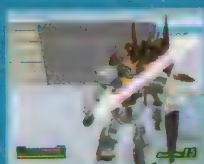


▲▶今回紹介している搭乗機体は暫定的なものだが、カミーユは、この３機で決定だろう。Ｚガンダムは変形できて、超カッコイイぞ。

クワトロ・バジーナ



リック・ディアス
ガンダムMkⅡ



本名をキャスバル・レム・ダイクン（シャア）。偽名を使って身分を隠す。エゥーゴ設立に貢献。



▲▶クワトロは、リック・ディアスとガンダムMkⅡに、百式が追加されると思われる。超強力なハイメガランチャーも使えるといいけど。

ジェリド・メサ



ガルバルディβ　マラサイ
ガブスレイ　バイアラン

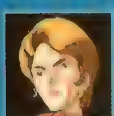


ティターンズの中尉。カミーユとは因縁があり、彼のパートナーの女性はカミーユとの戦いで次々死ぬ。



▲▶ジェリドは、シリーズ中でも最も多くのモビルスーツに乗ったパイロット。ここに紹介している４機だけでは、終わらないと思われる。

ライラ・ミラ・ライラ



ガルバルディβ　?????

地球連邦軍中尉で、ガルバルディ隊の指揮官。まだ実戦経験の少ないジェリドに戦闘のアドバイスをしたり、共に出撃をしたこともある。男勝りで勝ち気な性格の彼女だが、サイド１でのカミーユの操縦するガンダムMkⅡの前に敢えなく宇宙に散る……。



▲ガルバルディ隊を指揮するだけあって、彼女の機体はコレ。ほかには!?

パプテマス・シロッコ



ジ・オ　?????

クワトロ、カミーユに肩を並べる、木星帰りのニュータイプ。戦場での戦況をすべて把握し、的確な指示を与えるといった、指揮官としての一面を持つ。また、自らもハンドメイドの可変ＭＳジ・オを駆り、戦場へと繰り出す。カミーユ最大のライバル。



▲シロッコ専用機のジ・オ。ほかの機体となるとメッサーラが考えられる。

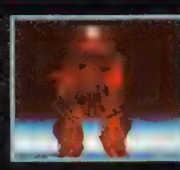
「Ｚガンダム」体験版200名プレゼント!!

ＴＧＳで配られた「Ｚガンダム」の体験版を、なんと200名にプレゼント！ 体験版が欲しい人は官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、記事の感想を明記の上、下の宛て先まで送って下さい。締め切りは10月31日の消印まで有効。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

あて先：〒101　東京都千代田区
神田駿河台１－８
東京ＹＷＣＡ会館５Ｆ
電撃ＰＳ編集部「オレとＺガンダム」係

大胆予想 VSモード機体編

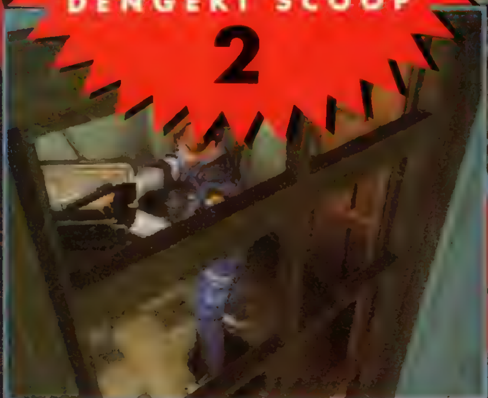
登場人物だけでなく、モビルスーツやモビルアーマーの種類も多い「Ｚガンダム」。今回紹介していない中で、まず可変式のものでは、アッシマー、ギャプラン、メッサーラ、ハンブラビ、バウンド・ドック、サイコガンダムMkⅡ、メタス、ガザＣなどがある。これらは登場確率がかなり高いと思われるが……。また、百式やディジェ、キュベレイ、パラス・アテネなども有力候補。Ｇディフェンサーを装備したスーパーガンダムやシブイところでＧＭⅡ、ネモなんてのも楽しみなところだけど。さて？

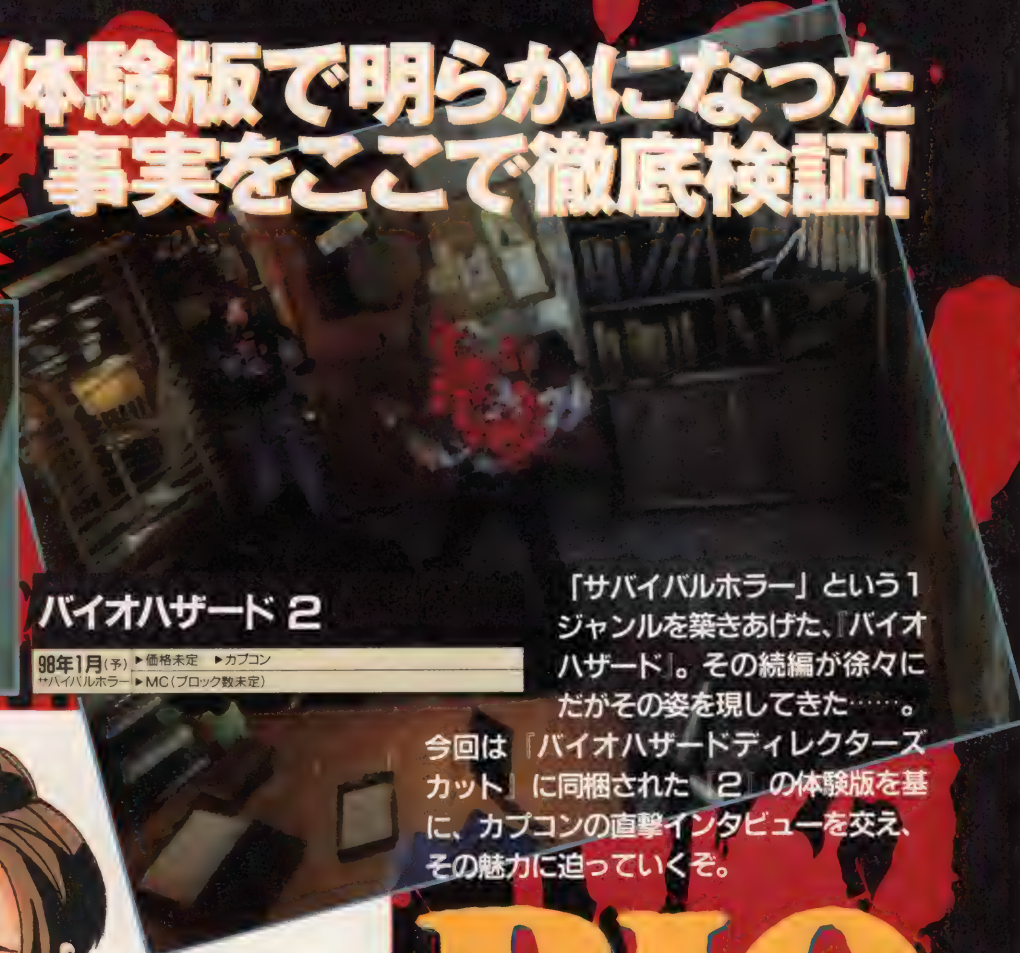


◀１機でも多くのモビルスーツが登場するといいね。

電撃特報
DENGEKI SCOOP 2

体験版で明らかになった事実をここで徹底検証!





バイオハザード 2

98年1月(予) ▶価格未定 ▶カプコン
サバイバルホラー ▶MC(ブロック数未定)

「サバイバルホラー」という1ジャンルを築きあげた、『バイオハザード』。その続編が徐々にだがその姿を現してきた……。今回は『バイオハザードディレクターズカット』に同梱された『2』の体験版を基に、カプコンの直撃インタビューを交え、その魅力に迫っていくぞ。



BIO HAZARD 2 バイオハザード2

真の恐怖はここから始まる!

完全詳細

体験版『バイオハザード 2』見どころ総まとめガイド

●体験版から見えてきた『2』の様相。そのすべてを大紹介!!

SCENE 1 発端 the beginning







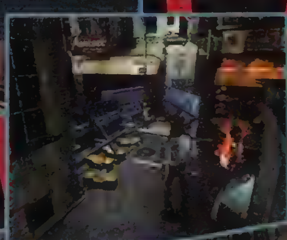
前作の猟奇事件から2カ月後、アメリカ中西部に位置するラクーン市は再びおぞましい惨劇に襲われた――。ラクーン市警察に配属の決まった新米刑事、レオン・S・ケネディ。しかし彼は配属初日にいきなり遅刻をしてしまう。車を飛ばしてようやくラクーン市にたどり着いたレオン。だがそこは彼の知る街並みではなく、あちこちに火の手が上がり、恐ろしいゾンビの徘徊する地獄だった……。体験版ではオープニングビジュアルなどがないため、いきなり街の中でゾンビに囲まれた状態から始まる。逃げようにも退路は炎によって阻まれている。ここは意を決して前に進むしかない。

ラクーン市街地 Raccoon street SCENE 2

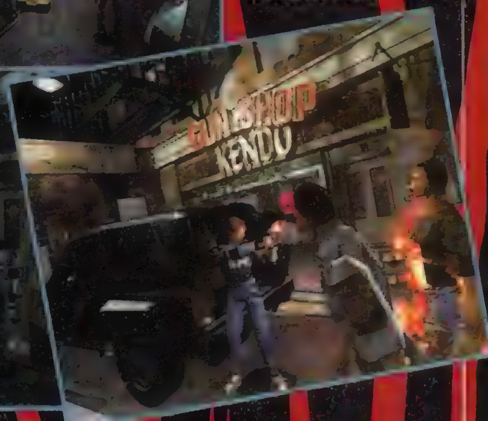


ゾンビ化した住人が襲いかかる!









事故によって炎上する車、崩れ落ちた壁……それらにより道路のあちこちはふさがれ、街はまるで迷路のようになっていた。そして襲い来るゾンビたち。服装からすると、もと住民だったらしい。理性をなくし、ある者は血を流しながら、またある者は全身を炎に包まれながらレオンに向かってくる。ここで彼らの相手をするには装備が心許ない。とりあえず警察本部に行けばこの惨劇の真相が……。

これで100倍楽しめる『バイオハザード』WORLD CHECK

●ラクーン市

アメリカ中西部にある広大な森の近くにある街。薬品メーカー・アンブレラ社を始めとした、巨大な工場群をも有する。数カ月前の猟奇事件以降、度々不気味な事件が次々と……。そしてついに……。

●S.T.A.R.S.

ラクーン市警に所属し、特殊な犯罪や事故などの解決を目的とした特殊部隊。通称、スターズ。設置に際して、ラクーン市の大手民間企業の数社が出資しているため、高度な装備と広い情報網、各方面の優秀な人材を抱えるエリート集団として発足。隊は大きく分けてA（アルファ）、B（ブラヴォー）の2チーム。それぞれが6人で構成されている。だが、前作で7人もの隊員が死亡している。

●クリス

クリス・レッドフィールド。前作の主人公の1人でスターズのAチーム所属。元空軍のパイロットで優れた操縦技術を持つ。上官ともめごとを起こし、除隊していたところをバリーに誘われスターズに入隊。趣味は音楽鑑賞。今作『2』の主人公の1人、クレアの実の兄でもある。

●ジル

ジル・バレンタイン。クリス同様、前作の主人公の1人。スターズのAチーム所属で、主に爆発物処理などを担当する。趣味は音楽鑑賞。

●バリー

バリー・バートン。スターズのAチーム所属。この道16年のベテランで火器関係の知識はかなりのもの。そのためチーム内では武器の整備、補充を担当する。正義感が強く、家族思いの優しい男。趣味は釣り、銃の収集。

●ウェスカー

スターズの元隊長。元々は、生物学のスペシャリストとして大手製薬会社・アンブレラ社の重役を務めていた。だが、数年前にスターズの解散問題が持ち上がったとき、アンブレラ社から隊長として派遣され、資金不足による危機を救った、いわばスターズの救世主的存在。陸軍の将校として勤務したこともあり、隊長としても有能な人物。だが、実は「1」の黒幕で、部下であるクリスやジルといったスターズの隊員たちを裏切っていた。だが、結局はクリス（ジル）たちによって、その野望を阻まれる。

これで100倍楽しめる『バイオハザード』WORLD CHECK

●レオン
レオン・S・ケネディ。"2"の主人公の1人。研修を終え、ようやく決まった配属先のラクーン市警に向かう途中惨劇に巻き込まれる。しかし、配属初日から遅刻するとは、大胆なヤツである。

●クレア
クレア・レッドフィールド。レオンと同じく"2"の主人公の1人。名前からもわかる通り、前作の主人公クリスの妹。服装を見る限り、警察官ではなさそうだが……。

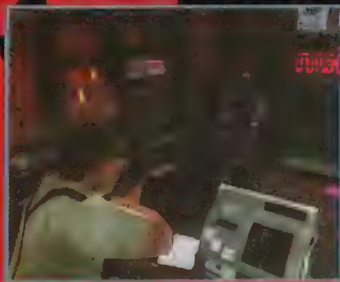
●バイオハザード【★PSゲーム】
前作のゲーム。舞台は、ラクーン市郊外の古びた洋館。その洋館に連続殺人犯が立て籠もっているとの情報を受け、スターズのBチームが出動したが、連絡が途絶えてしまう。そしてAチームのクリスとジルたちが調査に向かうが……、というストーリーで始まる、傑作ゲーム。PSでは"鉄拳2"以来の100万本以上のセールスを記録した。

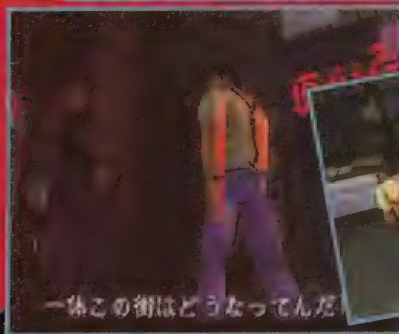
【★語源】
この言葉の本来の意味は、生物学的危機のこと。人間あるいは環境に多大な脅威を与える生物学的な現象を意味する。このような現象は、現実の世界でも10年にもなるエイズ禍、昨年後半からのザイールでのエボラ出血熱の流行など、一歩間違えば世界を破滅させかねない事態となっている。

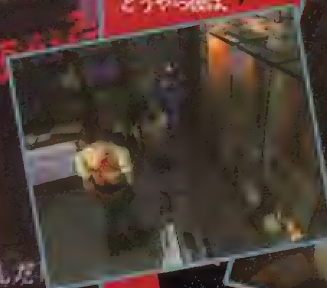
【★現実】
ゲーム中のアンブレラ製薬の研究所は、通常この種の研究所がそうであるように、物理的障壁（Pレベル）と、生物学的障壁（Eレベル）の2つの面からの十分な管理体制がなされていたはず。しかし、その割には研究施設近辺での猟奇事件の多発など、妙に甘い管理体制が目立つ。各障壁の最高レベルは、それぞれレベル4だが、研究内容を考えると、このアンブレラ社の施設には、そのレベルの管理体制は不可欠であろう。ただ、このレベル4の設備はバイオ研究の先進国といわれる日本でも筑波にある1カ所のみ。相当な技術と資金を必要とするが、1企業でそれが可能か？　もし可能としてもこの甘い管理体制は？　どう考えても地球上全体に及ぶ人類の危機である。

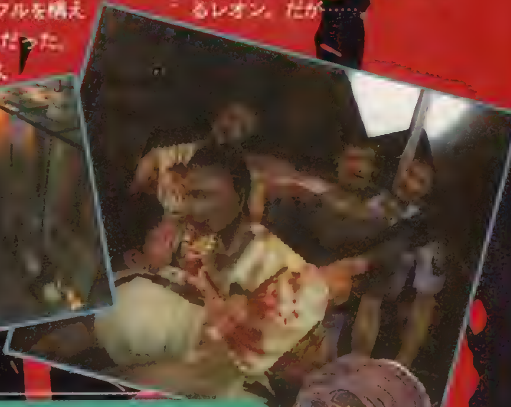
SCENE 3 銃砲店 gun shop

迫り来るゾンビを振り払いながら進むうちにレオンは一軒の店の前に来た。「GUN SHOP」……看板にはそう書かれていた。ほかの店とは違いシャッターは降りていない。すがる思いで店内に入るレオンを待っていたのは、恐るべきクリーチャーではなく、ライフルを構えた1人の男だった。どうやら彼は、突然入ってきたレオンをゾンビと思ったらしい。「オレは人間だ」というレオンの言葉に安堵したのか、ようやく構えた銃を降ろす。彼も突然起こったこの惨劇にワケもわからず、パニックを起こしていたらしい。ようやく普通の人間に出会え、ホッとするレオン。だが……。



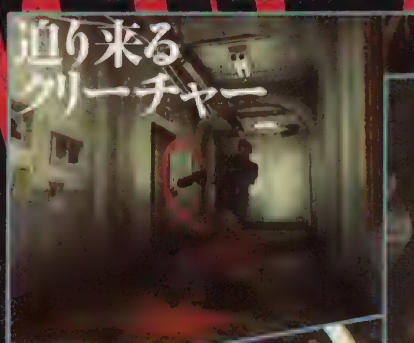


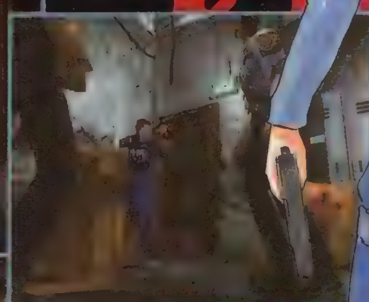


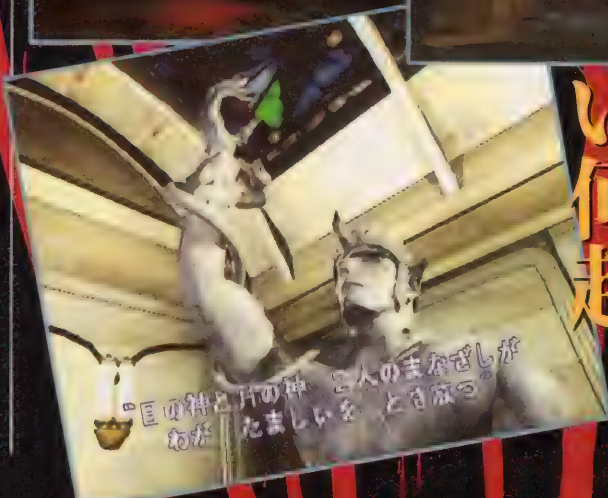


SCENE 4 ラクーン市警本部 Raccoon city police department

銃砲店を出てゾンビの少ない裏道を通り、市警本部に向かうレオン。何とかたどり着くが、やはりここもゾンビの巣窟と化していた……。アイテムや武器、弾薬を入手しながら、事件の手がかりを探して署内をくまなく探索する。だが、大した情報は得られなかった。見たこともない化け物やゾンビと戦いながらさらに奥へと進むレオン。そしてある部屋の前にたどり着く……。「S.T.A.R.S.」。プレートにはそう書かれていた……。そう、あのジル＆クリスの所属するチームのオフィスだ。


迫り来るクリーチャー

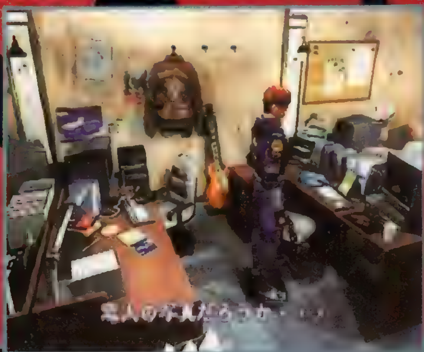






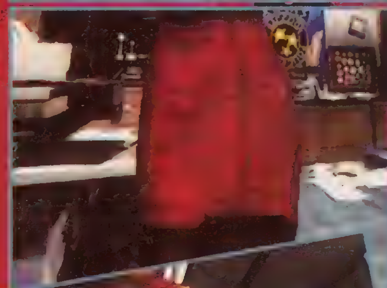
いったい何が起こった？

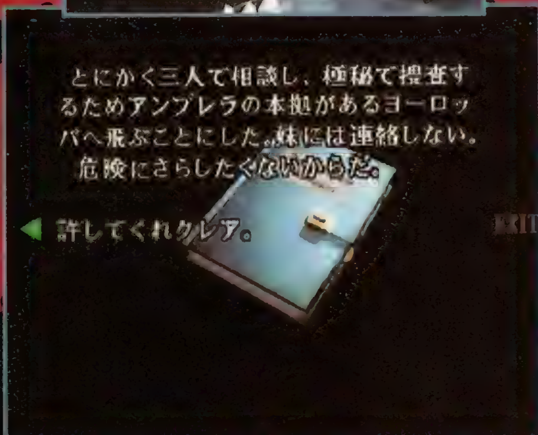
SCENE 5 謎の美女 mysterious beauty



ラクーン市警、特殊部隊スターズ。高度化、多様化する犯罪に対抗するため設置された部隊である。そのスターズのオフィスに入りよく調べてみると、すでに何者かに荒らされたあとだった。いったい誰が何の目的で…？ バリーとジルの机を調べてみるが何もない。だが、クリスの机を調べると、彼の日記を見つけることができた。それによると、前作の事件の黒幕、製薬会社のアンブレラがまた何かたくらんでいるらしい。その情報をつかんだクリスとジル、そしてバリーの3人は海外に向かったようだ。ほかにも何かないか調べてみると、入り口付近で鍵を見つけた。これで鍵のかかっていたドアを開けられるかもしれない……。しかし、そのとき突然後ろから何者かに狙撃される。ハッとして振り向くレオン。そこには銃を構えた女性が……。はたして彼女は敵なのか？ それとも……？







もう1人の主人公は？

このゲームにはレオンのほかに、もう1人主人公が用意されているのだ。それが右のイラストのクレア。彼女でプレイする時は、立場の違いにより、レオンと違ったスタート地点になりそうだ。ストーリーにも違いが？





カプコン直撃インタビュー

『バイオ2』の真実に迫る！

interview

発売が待たれる『バイオハザード2』。今回はその真実に迫るべく、カプコンの開発本部ディレクター、神谷英樹氏にインタビューをしたぞ。

──今回、新たに作り直したのはなぜですか？

神谷英樹氏（以下神）：以前に発表したものでは『バイオ2』としての発売に耐えうるものではない、と判断したためです。雑誌などを見てもらえばわかる通り、グラフィックだけでもかなりのグレードアップを図りました（写真下）。もちろん、そのほかの部分も大幅に強化しています。ユーザーのみなさんをお待たせする結果となりましたが、それだけのものにする覚悟で制作しています。



──『ディレクターズカット』についている体験版は、製品版の何パーセントぐらいなのですか？

神：体験版のボリュームでは大まかに言って、約8パーセントぐらいです。

──体験版ではハンドガン、ショットガン、ナイフの3種類の武器が登場しますが、前作に比べ種類は増えるのですか？

神：体験版ではちょっと出し惜しみしていますが、もちろん増えます。しかも今までと同じ武器でも視覚や音響効果を一新していますので、新たな気分でプレイしていただけると思います。

──体験版でのフィールドは街から警察署までですが、このほかにもフィールドがあるのですか？

神：もちろんフィールドは2つだけではなく、いろいろ移り変わっていきます。今回の2人の主人公の目的は街を脱出することです。その課程で様々な場所が登場するでしょう。その移動手段は内緒ですが（笑）。

──前作のクリスとジルのように、レオンとクレアには難易度の差があるのですか？

神：基本的に、2人の間に難易度の違いはありません。ただし、それぞれ使用できる武器などが違うので、ゲームの性質的にはかなり変わってくると思います。



──『2』では、最初から敵の数がやたら多いように思いますが……。

神：前作同様、このゲームでの目的は「生き延びること」です。今回は敵の数も多いので、前作以上に「逃げる」か「戦う」かの判断がポイントになってくるでしょう。

──クリスやジルといった前作のキャラが、実際登場することはあるのですか（写真上）？

神：残念ながら前作のキャラは今回お休みです。しかし『2』の物語は前作の2カ月後、ということで前作ではただのバックグラウンドとしてしか登場しなかった人たちが登場するかもしれません。

──実際の発売は、いつ頃に……？

神：来年の1月を予定してます。期待していてください。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
3

TGSでの発表会にて独占インタビュー決行!!

スクウェア初のフルボイスＡＣＴ『双界儀』の発表会がＴＧＳにて行われた。このゲームのコンセプトは「横文字を使わない日本を描きたい」ということ。なるほどキャラ名を見ても現代ではあまり聞かない名前が並んでいる。気になるゲームの内容だが、プレイヤーが感情移入しやすいようにアクションシーンで使用したキャラが、そのままムービーシーンで動くらしい。また、ステージが進むと使用キャラが増えたり、キャラごとに得意なステージなどがあって、それがキャラ選択時のセリフでわかるようになっていたりと、細かいこだわりが見え隠れしている。また、ヒロインに京野ことみちゃんを選んだ理由としては、「少女から大人への変化というのを生の演技で演じてほしいから」とのこと。



アフレコは１カ月前に丸３日かけて行われ、それぞれの声優さんたちの意気込みも相当なものだったらしいぞ。これは期待大！



期待のフルポリゴンACT『双界儀』とは？



▶今回新たに公開されたブーストアタック。



▲勢いをつけて敵に突進していく攻撃だ。

1997年12月、富士山の爆発をきっかけに日本各地で同時多発的に爆発が起こった。日本は人口の1/3を失い、各地に異形のモンスターまで現われる始末。混乱に満ちたある日、平凡な女子高生だった御巫みづほに運命的な出来事が！　…こんな物語背景を持つ『双界儀』。舞台となるのはモンスターが出没する現代の日本だ。プレイヤーは✚キーと物理攻撃、特殊攻撃、ジャンプ、ブーストの４つのボタンを使い、ポリゴンで作られたフィールド内を縦横無尽に動き回っていくことになるぞ。



◀こちらはジャンプブースト。まずはジャンプして……。



◀そのまま加速。このまま攻撃も可能なのかも？

双界儀
ソウカイギ
TM

前号で初登場した、スクウェア初のフルポリゴンACT『双界儀』。今回はTGSでの発表会と独占インタビューをもとに、このゲームの全貌を明らかにしていこう。また、キャラクターのプロフィールも紹介していくぞ。

双界儀	
冬予定 ACT	▶価格未定　▶スクウェア
	▶MC(ブロック数未定)　▶CD3枚組

インタビューで判明

『双界儀』はこうなる！

京野ことみちゃんが声優に初めて挑戦した『双界儀』。彼女には音声収録時の話をいろいろとしてもらったぞ。そのほかにも音楽の話や開発進行状況など、発表会では明かされなかった様々な事実も判明したのだ！



◀話術に長けた方がそろっていたこともあり、和やかな、笑いの絶えない収録となったのだ。

なんとCD3枚組で発売されることが決定！

──初めて『双界儀』の資料を頂いたとき、『闘魂烈伝』のユークスさんとスクウェアさんというあまりにも意外な組み合わせに驚いたのですが……。両社の間でどんないきさつがあったのか、そのあたりから教えていただけますか？



スクウェア宣伝部
平田裕介氏

天河信彦さん(以下天河、敬称略)：ユークスという会社を「闘魂烈伝」とセットでイメージされている方も多いでしょうから、今回の発表に驚かれたんでしょうね(笑)。

平田祐介さん(以下平田、敬称略)：スクウェアとしてはPS参入以前だったのですけど、『闘魂烈伝』をショーの会場で見たんです。そのとき、すごい技術力に驚いて「どこの会社だこれは？」って、すごく注目していたんです。それであるとき、お会いする機会がありまして、いろいろとお話しするうちに「ほかのジャンルの物も作ってみたい」という話をうかがいまして……。「そういうことでしたら、ぜひ一度一緒にやってみませんか？」っていうのが取っ掛かりですね。本当に偶然の産物みたいな物なんですけど(笑)。

──どちらからお話が出たんですか？

平田：そういう意味では、スクウェアの方からアプローチさせていただきました。

──ユークスさん側としてはどうでしたか？

天河：最初、スクウェアさんというお名前を聞いたときに僕なんか「誰かかたってんじゃねーか？」って思いましたから(笑)。「今まで作っていたのがプロレスなのに、なんでスクウェアさんから話が来たんだろうね」ってみんなで話していたんです。



ユークス取締役
『双界儀』ディレクター
天河信彦氏

平田：プロレスファンはスクウェアにも多いですからね(笑)。それであの技術を見せられちゃうと「これは侮れん」みたいな感じになっちゃいますから。

──今回の『双界儀』は、ユークスさんにとっても新しい試みといえますよね。『闘魂烈伝』と同じ、ポリゴンを利用したゲームとはいえ……。

天河：そうですね。むしろ、それ(新しいこと)をやろうとしていましたね。ですから今、この場に京野さんがいて三ツ矢さんがいるというのは、まさに、スクウェアさんらしくない、ユークスらしくないメンバーであるわけですよ。ボクはプロレスも好きなんですけど、もともとストーリー指向の物が好きだったので、正直なところ作るチャンスをうかがっていたというのはあります。ですからスクウェアさんからお話をいただいたときは、「もしできるなら」という形で企画を出させていただきました。

平田：こちらも、ここぞとばかりに「それならフルボイスでいきましょう！」、「キャラクター性の強いゲームを作りましょう！」と。

──先ほどの会見でも話題になっていましたが、すごく豪華な声優陣ですよね。どういう経緯でそのようなメンバーが揃ったのでしょう？

平田：クオリティの高い、声の部分だけでも成立するようなキャスティングを考えていました。最近のアイドル志向のキャスティングも悪いとは思いませんが、こちらはあくまでも「ドラマをしっかりと作りたい」という中でのキャスティングだったんです。実際に三ツ矢さんに演出していただいて、そのあたりもゲームの非常に大きなポイントになったと思うんです。

──ゲーム内に挿入されるムービーも、スクウェア初のフルボイスムービーということですよね。それはやはり、これだけの声優陣が揃ったからこそ、実現したことなのでしょうか？　それとも……。

平田：そうですね、それがあって初めてできたことだと思います。

天河：シナリオを書くときも、頭の中で「こうしゃべるんだろうな」って勝手に意識していた部分があるので、実際に音声をつけられるとなったときは嬉しくて思わず小躍りしましたよ(笑)。

──先日、声優さんのセリフの収録が終わったということですが、実際に一緒に仕事をなさってみてどういう印象を受けられましたか？

天河：先ほどの会見でも触れたのですが、「プロの声優さんというのは、こんなにも上手いものなのか」っていうことを実感しましたね。声優さんたちの気迫に押された、というのが正直なところです。声を収録する前にゲームとのタイミングをとるために自分で声をあててみたんですけれど、それが全然あてにならなくて……。「会社に帰ったらイベントシーンを組み直さないといけないな」っていうところが続出しました。

──どのあたりが「上手い」のでしょう？

天河：ひとつのセリフの中での、感情の起伏などの表現が絶妙なんです。三ツ矢さんのアドバイスもあって、短く詰めたテンポのいいところばかりではなく、あえてゆっくりめに抑えたシーンもあります。うまく緩急がついていると思いますよ。

──素人がやると一本調子になってしまい、結果としてタイミングがずれてしまうんですね。

平田：そんなこともありまして、『双界儀』は3枚組になってしまいました(笑)。

天河：ユークスにとっては、いきなりの3枚組ですからちょっと大変です(笑)。

平田：あの「FFⅦ」と同じ3枚組ということで注目を浴びると思いますよ(笑)。

声優初挑戦のことみちゃんに三ツ矢さんは…



音響担当
三ツ矢雄二氏

――ヒロインの御巫（みかなぎ）みづほを演じられた京野さんにおうかがいします。会見の場で「プライベートでもゲームが好き」とおっしゃっていましたが、今回、ゲームの仕事をしてみてどのような感想を持たれましたか？

京野ことみさん（以下京野、敬称略）：そうですね、声優をやるということ以前に、今まで大好きだったゲームという世界の中で、一つのゲームを作ることに協力できたというか、参加できたことがすごくうれしかったですね。お芝居を仕事にしようと思ったときに、「ああ、私はもうゲームに関わる仕事はできない」って思ったんですよ（笑）。でもこうして、このような形で参加できて、少しでも力になれたというのがうれしくて。声優としてはとても難しくて大変で、三ツ矢さんにお世話になりっぱなしでした。

三ツ矢雄二さん（以下三ツ矢、敬称略）：体を張りまくったよね（笑）。

――実際に声を当ててみて、満足度というのはどの程度ありますか？

京野：実際のキャラクターは、当日までに頭の中で作ってきたイメージを上回っていたんです。自分の持っている物をすべて出しても、ギリギリ届くかどうかというラインで。ただ、収録を終えたときは、本当に自分で考えていた以上の力が出たと思いました。だから、自分の中での満足度はかなりあります。ほかの方がどう評価するかはわかりませんが、自分では90点ぐらいあげたい感じなんです。

――三ツ矢さん、お話を聞いていかがですか？

三ツ矢：いやいや、ボクは100点あげていいと思いますよ。

京野：有り難うございます！

三ツ矢：最初の頃は、勝手がわからないというところがあったと思うんですね。例えばドラマでため息をつくというのは、普通にため息をつけばオッケーじゃないですか。でも、声にするときは「はぁっー」って少しオーバーに演じなくちゃいけない。でも、そんなこと今までやったことがないからわからないんですよ。

――そうでしょうね。

三ツ矢：ふつう演出家っていうのはスタジオの端っこで指示を出すんだけど、それではわかんないと思うから一緒に中に入って。そこで体を踏ん張らせて「ここに力入れて！」とか言いながら、録っていったんです。そういうことをやっていくうちに、ものすごく勘が鋭いっていうかどんどん掴んでいってね。最後の方は「今のでいいんですか？」って逆に聞かれるくらいになったから、わかってきたんだろうなって思いますね。手間をかけても返ってくる物があるから、演出していてすごくやりごたえっていうのがあったし。最後は夜中の1時過ぎくらいまで収録していたんですけど、全然テンションが落ちないんです。まあ若いっていうのもあるかもしれませんが。「おじちゃんちょっとバテてるのにこのお嬢ちゃん元気だな」って感じで（笑）。



ヒロイン・御巫みづほ役
京野ことみちゃん

一同：（爆笑）。

三ツ矢：全然息を抜かないし最後まで向かってくるから、すごく根性のある子だなって思ったし、根性とやる気があるからそれに応えてあげようって思うし。ボクの先輩の声優さんも出ているわけだから「恥ずかしいことはできない」っていう自分の意識もあるじゃないですか。先輩相手にすごく気を使ったんですけど、ことみちゃんの場合も対等じゃないとできないというか。こっちに向かってくる以上の物を跳ね返してやれば、この子は絶対にそれ以上で跳ね返してきましたから。熱い仕事場でしたね。最初にゲームの声の演出をしてくれっていわれたときは自分の経験から「超電磁スピィ～ン！」とか5分ぐらい叫んで帰ってくればいいやという印象があったんですね（笑）。だから軽い気持ちでＯＫしたら、なんかドラマがあるらしいという話になって。天河さんのプロットを読んだら「難しい。これは大変だ」と。それで「三ツ矢さんの方でキャスティングして下さい」っていわれたときに「あの、予算は？」って聞いたら「そういうこと考えなくていいです」っていわれて。キャスティングが決まった時点で最初に出た言葉が「えっ、いいの？」って（笑）。あれだけの声優さんを演出させていただくということは、もちろんボクにとってはすごいことだし、現場に入っても戦うっていう気持ちで演出しました。



『双界儀』の豪華声優陣!!

キャラ名	キャスト	キャラ名	キャスト
御巫みづほ	京野ことみ	ヤンロン	堀内賢雄
真武居直柔	遠近孝一	インフゥ	安達忍
朱童ひふみ	天野由梨	ナミ姫	笠原弘子
琴平あずさ	大谷育江	立科亙	井上瑤
八洲大騎	大塚明夫	水見	田中真弓
塞上夜斗	子安武人	東宗造	石森達幸
我舞要	山寺宏一	汐里ひさぎ	竹内順子
カハク	羽佐間道夫	金剛	高橋広司

京野ことみちゃんのプロフィール：広島県出身。'78年10月18日生まれの18歳。血液型はＢ型。ＣＸ系「僕らに愛を！」「白線流し」やＮＴＶ系「せいぎのみかた」等、多数のＴＶドラマに出演。ＡＮＢ連続ドラマの「ＫＩＲＡＲＡ」では主演も務めた。映画「七人のおたく」「大失恋」やＴＶＣＭの「ベンザエース（鷲尾いさ子の妹役）」「クリープ（田村正和の娘役）」などに出演。

メインキャラのプロフィールを公開

初公開されたキャラクターのプロフィール。今回は3人だけだが、今後少しずつ公開されていく予定だぞ。この3人はメインのキャラクターとしてストーリーに深く関わってくるらしい。みづほと直柔はヒーローとヒロインといった感じで理解しやすいが、大騎はどういった存在なのだろうか？　また、これらキャラクターの人間関係も現段階では全然わかっていない。今後の情報によってそれらが判明してきたら、相関図などでわかりやすく解説していく予定だ。

開発はいよいよ佳境へ 和風の音楽にも注目!

――現在の進行状況というか、今後の作業内容はどういう感じになるのでしょう?

天河：開発は順調です。これからは、先日収録した音声をシナリオへの落とし込む作業をしていきます。ポリゴン上での演技とかはすべてできあがっていますので、あとは音声のタイミングを合わせるだけです……って、口でいうと簡単なんですけど。途中まで作業しているんですが、すごく大変です(笑)。あとはまあ、ゲーム的にエフェクトが入ってない部分とかありますので、そのあたりを入れて、敵の思考を仕様通りに固めていくという作業ですね。アクションについてはほとんどの基本ルーチンができていますので、あとは組み込んでいくだけです。



――音楽はどうなるのでしょう?

天河：音楽の方はスクウェアさんにすべてお任せしてます。すごいのができあがっていますよ。

平田：「聖剣伝説」の菊田が担当しています。

天河：なんかオーケストラで40人とか。

――それは豪華ですね。京野さんが歌われるエンディングテーマも楽しみです。

京野：ゲームを最後まで頑張って下さい(笑)。この「双界儀」は、ゲームが好きな人も、そんなに今まで興味がなかった人もみんな溶け込んでいけるゲームだと思いますから。ムービー画面とかもあって、感情移入ができますしね。



――過去のステージに戻るとパワーアップアイテムが入手できるとか……。

天河：ええ、救済措置をいろいろと用意しています。多少アクションが苦手な人でも最後まで解けるように作っていますから、誰でもエンディングを見ることができると思いますよ。

京野：ゲームもできてストーリーも楽しめて、なおかつエンディングでは今まで公開したことのなかった京野ことみの歌が聴けるぞ、と(笑)。一粒で三度オイシイゲームだと思います(笑)。

天河：アピールを忘れませんね(笑)。

――本当に早く歌を聞いてみたいですね。

京野：な一んて、自慢できるほどの歌かどうか自信はないですけれど(笑)。

三ツ矢：大丈夫。ことみちゃん、芸能界オッケー(笑)。

平田：最後のエンディングテーマは、オーケストラをバックに従えて歌ったんですけども、やっぱりすごかったって感動してました。



京野：本当に世界観が広くって音が分厚くって……。

天河：楽器とかは洋楽器だけれど、それでいて曲調が日本を思い浮かべさせるような。

京野：そうですね。なんていうか、自分の感情をぶわーっと持っていけて、その世界観に浸れる、そんな自分の気持ちを乗せていけるような。歌以外はそういう感じのある音楽だと思うんです(笑)。

――それでは最後に「ここを見てほしい」というのがありましたらお願いします。

天河：スタッフ全員が精魂込めて作ってますので、すべてのパートに注目してください。

平田：独特の世界観を持っているゲームですから、そのあたりも楽しんでいただきたいですね。

天河：和風のものは「ちょっと」という人にも、とりあえずゲームをやっていただいて……。見た目以上に太いバックボーンを持っていますので。



三ツ矢：音響監督というか、セリフの演出をやらせていただいた人間としては、これだけのキャスティングを許してくれたスクウェアさんの太っ腹にまず感謝ですか(笑)。あとは出演者が非常に熱く燃えて芝居をしたので、それを1人でも多くの人に見てもらいたいですね。あと、私もどっかで出てますから。探して下さい(笑)。

京野：絶対わかりますって、キャラクター強すぎですよ(笑)。

――平田さんの方から何かありますか?

平田：下半期のスクウェア最大の作品ですので、楽しみにしていただきたいですね。

――本日はどうも有り難うございました。

9月21日生まれ。能登出身の18歳。某女子大付属高校の3年生。剣道部に所属し、後輩や友人から慕われている。剣道一筋なためか彼氏ができず、そのあせりからかバンドのボーカルを始める。ゲームもかなり好きらしい。



沖縄出身で18歳らしい。富士山爆発から各地に出現してきた寄り神と、代々戦ってきた五方輪という組織の7代目。しかし家族構成は不明。基本的に単純な性格で、「無礼で落ち着きがない年下の男」といった感じ。





高千穂出身で32歳らしい。真言密教を実践する寺家の長男として生まれる。腹違いの弟と、物心ついたときには退魔師としての修行に入っていた。成人を迎えたときに寄り神と戦っているが惨敗している。性格は豪快で大ざっぱ。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
4

みつめてナイト™

恋愛SLGの老舗コナミとあのレッドカンパニーによる夢の共作！

コンスタントに良質なソフトをリリースし続けているコナミから、今度は仮想の中世ヨーロッパ世界を舞台にしたSLGが登場するぞ。しかも、このゲームの企画・制作にはSSソフト『サクラ大戦』などの超ヒット作で有名な、広井王子氏率いる「レッドカンパニー」が関わっているのだ。これはもう、おもしろくならないハズはないっ！　とはいえ残念なことに、そのゲームの全貌はいまだに謎に包まれたまま……。今回は、そんな期待の『みつめてナイト』の世界に肉迫、公開可能な限りその魅力を徹底紹介するぞ。キミはこのコナミの"隠し玉"に、大作の匂いを感じずにはいられないハズだ。



みつめてナイト

98年春(予)	▶価格未定 ▶コナミ
SLG	▶MC(ブロック数未定)

『みつめてナイト』っていったいどんなゲーム？

まずは右側の写真を見てほしい。町を見下ろせる高台のような場所で、女の子と２人きりでの楽しげな会話シーン。これは同じコナミが発売している、超人気恋愛SLG「ときめきメモリアル」のデートイベントを彷彿とさせるモノ。左ページのイラストにも何人ものカワイイ女の子たちが描かれているし、もしかするとこのゲームも彼女たちとの恋愛が中心のゲームなのだろうか？　となると、その目的やアプローチが非常に気になるトコロだ。

先日行われた東京ゲームショウのコナミブースで、レッドカンパニーの広井王子氏が「テーマは純愛です！」と叫んでいた（25ページ参照）ことからすると、かなり恋愛要素の強い作品になりそうなのだが……。ゲームの詳細はいまだにわかっていないのが残念。





デートシーンがあるってコトは…
やっぱり恋愛SLG!?



次の写真はガラリと雰囲気が変わって、戦略SLG風の戦闘シーン。『ときめき』でも、ゲーム中にSTGなどが楽しめるサブゲームが用意されていたが、どうやらそういう類ではないらしい……。実はこちらがメインで、上記の恋愛部分が〝オマケ〟というパターンも考えられる。過去に『ヴァンダルハーツ』などの、良質のS・RPGを作っているだけに十分ありえる話であろう。ナイトといえば〝騎士〟、そして〝正義〟。もしかすると、このタイトルは「騎士として己の正義を見つめ続けよ」という大河SLGの暗示……か？



➡その答えは次ページに!!

何やら戦争しているみたいだけど…
もしかして戦略SLG!?



★実はそのどちらも楽

というわけで、この『みつめてナイト』は、「愛」と「戦略SLG」の２つの要素を持つ育成SLGだったのだ。ゲームの舞台となる「ドルファン王国」へと流れ着いた１人の傭兵、それが主人公である。騎士に憧れ、騎士勲章を目指して王国の騎士養成所に通い始めるが……。そんな修行生活の中で、何人もの女の子と運命ともいえる出会いをしていく主人公。しかし、「剣の道に女は不要」だし、また「恋路には仕事（騎士としての修行や任務）は邪魔」なだけ。現実でもありそうな究極の選択……。ひと味もふた味も違うシナリオが楽しめそうだ。



◀女の子のビジュアルなど見た目にハデな演出に目を奪われがちだが、SLGとしてもしっかりとした作りが期待できそうだ。

気になる ヒロインたちを先取り大紹介

今回紹介する３人の女の子たちは、みんな王国の「ドルファン学園高等部」に在籍する学生らしい。もちろん彼女たち以外にも、女の子は多数登場する予定だ。いったいどんな出会いが待っているのか、今からワクワクしちゃうよね。



華やかな舞台を夢見る
健気な女の子
ソフィア＝ロベリンゲ

スポーツならなんでも
得意の元気者
ハンナ＝ジョースキー

少し斜に構えた所のある
絵を愛する少女
レズリー＝ロピカーナ

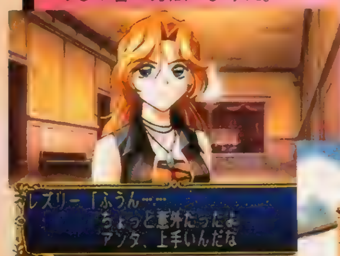
しめるマルチシナリオ育成SLGなのだ!!

♥女の子たちと仲良くなって「愛」を掴むか

養成所に通う主人公が、女の子とデートできるのは基本的に休日のみ。このへんの仕様は『ときめき』など、従来の恋愛SLGと同じ。だが、この『みつめてナイト』では、その場で声をかけた女の子と即日デートをすることも可能らしい。やはりこまめに会うことが、女の子との距離を縮める1番の方法のようだ。



▲ヒロインの1人、ソフィアとの出会いの場面。騎士を目指す者、困ってる女の子を助けないわけがない！ でも、下心あり？





▲▶詳しいプロフィールはわからなくても、外見だけでその個性が伝わってくる。こういったうまさは、さすがコナミ＆レッドカンパニーだ。

♠騎士として厳しい修行を積み「名誉」を得るか

剣の修行に励む主人公は、平日における養成所の訓練でステータスアップを図る。このゲームではレベルの概念があり、各コマンドを実行することで対応した経験値を得られる。レベルが上がれば、主人公の通称（見習い剣士など）も変化。騎士として名を売るには、日々の修行は欠かせないらしい。



▲ときには戦争に王国の兵として、借り出されることもある。普段の修行の内容が、どれだけ活躍できるかに関わってくるぞ。



◀1週間分のスケジュールは、休日にまとめて入力する『ときめき』タイプのようだ。

モンスターを倒して



しかし、その両方を手に入れることはできない…「愛」か「剣の道」かキミは究極の選択を迫られる。

TGS'97会場で『みつめてナイト』の最新情報をキャッチ！

9月7日の午後2時からコナミブースで行われた発表会では、なんと広井王子氏が登場し『みつめてナイト』に対する意気込みを語ってくれたぞ。広井氏は「正直なところ、『ときめきメモリアル』を意識せずにはいられない」と言うものの、「でも、僕が『ときめき』のことを考えると自分の高校時代の意識で考えてしまうんですよ。だから『みつめてナイト』では、若いスタッフにシナリオをお願いしたんです。僕も早くプレイしたいんですよ！」と熱っぽく会場に呼びかけた。そして最後に「テーマは純愛です！ 愛や恋にはいろいろあるけど、純愛にこだわりました」と付け加えた。これは今後の情報に期待したいところだね。





◀▲コナミの北上氏も迎えての発表会。会場が熱気に包まれていたせいか、広井氏は詩織のうちわを持っての登場（笑）。これも密かに話題を呼んでいたぞ。



▼「やっぱり『ときめき』の存在はプレッシャーですよ（笑）」と広井氏。気持ちはわからないでもないよね。



女神たちは戦う…

それぞれの想いを胸に

電撃特報
DENGEKI SCOOP
5

発売日が11月13日に決まり、いよいよその全容が明らかになってきた「パワードール2」(以下PD2)。今回は最新バージョンをもとに、PSオリジナル要素をチェックしつつ、ラスト直前までのミッション紹介を通して「PD2」の魅力に迫ってみる。

パ ワ ー ド ー ル 2

パワードール2

11/13 SLG	▶¥6,800 ▶アスキー
	▶MC(2ブロック)

DoLLSのミッションを再確認

第一次独立戦争終結と共に、一時は解散された第177特務大隊DoLLS。ミッション1＆2を通じて事実上の再デビューを果たした彼女たちは、再び戦火の中へとその身を投じていく……。



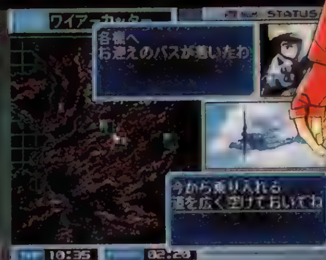
MISSION3

ミッション3 ワイアーカッター

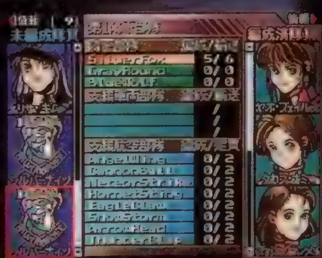
ジアス側の作戦展開の要である山岳地帯の輸送道路、この南北2カ所にかかる橋を爆破して、敵の補給体制を崩すことが今回の目的となる。

作戦内容に応じて難度が変化!

このミッションでのクリア条件は、2カ所の橋梁のうち最低1カ所を破壊するというモノだ。ここで、破壊する橋の数によってミッションの難易度も大きく変わってくるぞ。破壊工作を完璧にこなそうとすれば重装備の総力戦となるし、橋の上に直接降下、爆薬設置後に即離脱という速攻も可能になっているのだ。



▲任務完了後は機体を爆破して救出機で離脱。しかし、地上の敵に撃ち落とされることも……。



▶DoLLS航空部隊が初登場。部隊数も膨れ上がって、管理が大変になってくるぞ。



◀爆薬設置中はパワーローダー（PLD）といえども隙だらけ。任務遂行中もっとも危険な瞬間だ。

MISSION4

ミッション4 マディマンデイ

状況的にはミッション3と正反対。今回はジアス軍に占拠された補給路を武力行使で取り戻すという、比較的地味な任務だ。

索敵が命!　地形との戦い!?



▶航空部隊を編成して空域を制圧することも重要なポイントだ。

沼地の戦いでは機動力を奪われる。加えて、敵ユニットがハイウェイの隙間や森林地帯に隠れているためうかつに攻め込めない。さらに、敵側にはMAPの大部分を見渡せるヘリが配備されているため、見た目よりもはるかに不利な戦いを強いられるぞ。このミッションでは消極的ながら、支援爆撃に頼って、敵の戦力を削いでから仕掛けるのが得策なのだ。



◀具体的にはハイウェイより南北18ヘックス（マス）を制圧すればOK。



Secret File of DoLLS　Vol.1

迫力倍増!ついに、3D戦闘シーンが明らかに!!

今まではイメージ画面として紹介してきたポリゴンによる戦闘シーンがついに完成した。これによりPLDや装甲車両、武装ヘリまで含めたほとんどのユニットがアニメーションするようになった。そのときどきの状況によって、さまざまなエフェクトが追加。多彩なカメラアングルも用いられている。



▲発砲や被弾による特殊効果も加わっているぞ。



▶ハイウェイや海辺など、ユニットの足場の地形も忠実に再現されるぞ。

MISSION5

ミッション5 ストームアウト

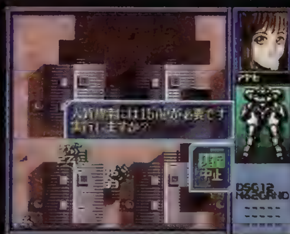
誘拐されたオムニ政府の大統領子息を極秘裏に救出する。しかも、マスコミの目を避けるため、一切の支援も受けられない…。

大胆さと慎重さが不可欠！



▶潜水艦から「カーゴバード」で射出後、目的地にアプローチ！

おびただしい数の装甲車両が監視する中、敵地の建物を捜索する。今回の任務はDoLLSの独断によって行われる極秘任務で、ミッション３と同様に、任務完了後は機体を爆破しての脱出となる。敵地を警備する装甲車両のほとんどはミサイル系の装備をしているため、緊急回避アイテムの価値を実感することになるぞ。



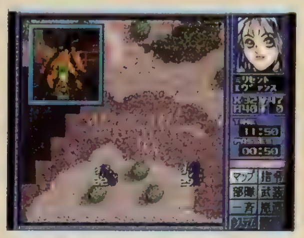
▶建物の周りは死角だらけ。捜索のため建物に近づくのも命がけ。



◀画面上のユニットはすべて敵だ。切り抜けられるか？

Secret File of DoLLS Vol.2

装備充実！ヘリ並の索敵能力を備えたPLDが登場！



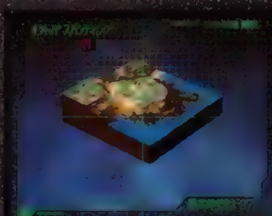
▲明るくなっている部分が、一機の「Ｘ４－ＲＲ」による索敵範囲だ。

このミッションから驚異的な索敵能力を備えたＰＬＤ「Ｘ４－ＲＲ」が導入されるぞ。この機体は究極の索敵と電子戦を想定して設計されたかなり特殊なＰＬＤだ。装甲が弱い上に汎用性に乏しいので、DoLLSなどの特殊部隊以外にはほとんど実戦配備されなかったらしい。今後のミッションには必携かも？



FREDERICA AIKMAN
フレデリカ アイクマン

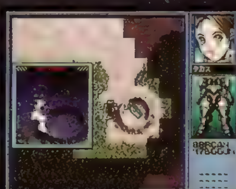
MISSION6



ミッション6 オクトパスハンティング

この任務は、ジアスの開発した特殊索敵用トレーラーに対する破壊工作。すべての「タコツボ」をシラミ潰しに探すのだ。

風のように駆け抜けろ！



今回は時間との戦いとなる。ある程度時間が経てば敵の増援部隊が到着して数ターンで包囲されてしまうので、とにかく迅速に任務を遂行することになる。

▲▶目標を破壊したら特殊潜水艦で脱出だ。しかし時間が経ちすぎると……。



Secret File of DoLLS Vol.3

総勢17名のメンバーが集う！

再呼集に応じて登場するDoLLS隊員もこれが最後になる。このミッションまでに実戦に参加する全17名の隊員が勢揃いする。ちなみに、ゲーム開始時に選択しなかった残りのメンバーは、最後まで登場することはない。



◀初期能力で選んでしまいがちだけど、能力を育てる楽しみもあるぞ。

OPENING MOVIE New Version

オープニング　ムービー

以前に紹介したオープニングムービーが微妙にリニューアルされたぞ。「高々度降下シーン」というのは同じだけれど、何点かのカットが修正されて、より迫力のあるモノになっている。








MISSION7

ミッション7 ジェンカ

目標は軍事機密情報！

厳重な護衛に守られたトラックを強襲、検分する。この任務は、ターゲットを破壊してはいけないという特殊任務なのだ。





60機近くもの大部隊に護られて、西から東へと通過する８両のトレーラーが今回のターゲットとなる。しかも、圧倒的な戦力差の中で逃さず、その上、壊さずに調べるという無茶な注文をこなさなければならない。



▲トレーラーの速度はかなりのモノなので、周囲を固めないと逃げられてしまう。



▲検分が終わった車両に関しては破壊しても問題なし。作戦の立て方によってはあっという間に終わるかも…。

MISSION8

ミッション8 マンデリンカフェ

いよいよキャンペーンもラスト間近。今回は、防衛ラインの迎撃任務で、総計200機以上ものユニットを迎え撃つ！

敵の総攻撃に耐えられるか？



▶防衛ラインの保守状況は、毎ターン報告されるぞ。

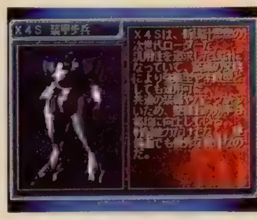
クライマックスともいうべきこのミッションは、防衛ラインを突破しようとする敵の数を20機以下に抑えることが目的だ。最前線ということもあって、他部隊からの強力な援軍も得られる。しかし、200機以上もの大部隊をまともに相手をしていては弾薬が足りなくなることは必至。ここでは直接攻撃のほかに支援部隊への的確な砲爆撃管制など、総合的な作戦能力が試されることになるぞ。



◀支援部隊への砲爆撃管制……いわば、現場の司令塔となるのだ。

Secret File of DoLLS Vol.4

オムニ最強の超高性能PLD「X4-S」実戦投入！



キャンペーンも後半になって、遂に姿を現す最新PLD「X４－S」。能力的にすべてのPLDを上回り、装備の変更しだいではどのような任務でもこなせるという驚異的なPLD。唯一難をいえば、一度に配備される機数が極端に少ないことぐらい。







電撃特報 DENGEKI SCOOP 6

バトルアスリーテス 大運動会 ALTERNATIVE

PS版 新イベント画面 発写 大公開!!

ＰＳ版では、新イベントの追加によりグラフィックが大幅に増加。そんな新イベントの画面をいち早くスクープ！　どこよりも早い独占公開だ！





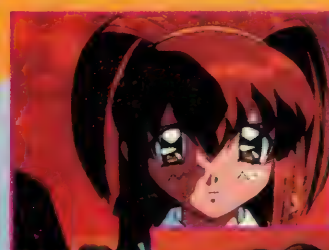
▲モニターを見つめるあかり。映っているのは？



▶あかり大歓喜の図。その原因は？



新作ムービー画面もキャッチ！





◀▼これが初公開となるＰＳ版オリジナルムービーの2カット。どんな場面で見られるのだろうか？

イベント画面のほかにも、ＰＳ版で追加された新作ムービーの画面写真を入手！　こちらも本邦初公開だ!!

バトルアスリーテス 大運動会 オルタナティヴ	
12月(予) 育成SLG	▶5,800(予)　▶インクリメントＰ　▶MC(ブロック数未定)



徹底検証 PS版はこんなにスゴイぞチェック!

はたしてどれだけPS版がスゴイのか!? その辺をより理解するため、PS版で改良された5つのポイントを徹底紹介!

▶SS版



▲SS版ではグラフィックは変化しない。

SS版では各キャラの表情変化をフェイスウインドウで表示していたが、PS版ではイベントグラフィック自体が変化。大画面でロパクや表情の変化を行うので、臨場感バツグン。セリフと画面もぴったりシンクロしているのだ。



▲PS版ではグラフィックそのものが変化するぞ。

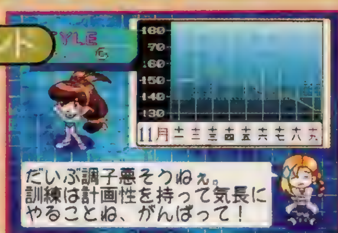


◀フェイスウインドウがなく、画面スッキリ。

その1 ユーザーインターフェイス

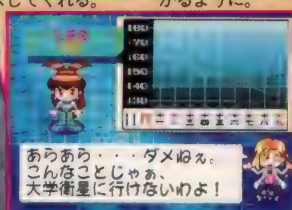
その2 保健室コマンド

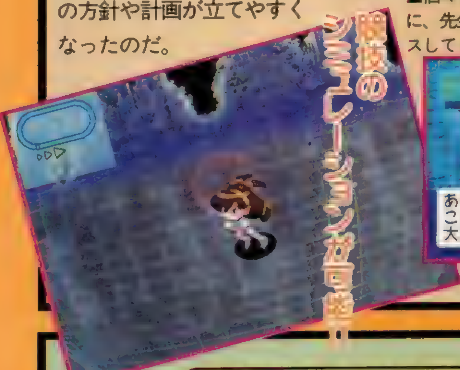
保健室では、パラメータの変動をグラフで確認できるようになった。また、競技のシミュレーションで実力を計ることも可能になったので、育成の方針や計画が立てやすくなったのだ。



▲個々のパラメータに、先生がアドバイスしてくれる。

▼折れ線グラフで変動がひとめで分かるように。





◀現時点での実力を測れるぞ。

その3 競技シーン

競技シーンでは、体力を回復する「補給ゾーン」の設置や、各キャラごとに一定の条件で秘められた力を発動させる「潜在能力システム」を導入するなど、新要素を満載。画面も見やすく変更されている。



▲順位表示や体力表示などのレイアウトが変更されている。

▼各キャラごとに、個性に合わせた潜在能力が設定されている。



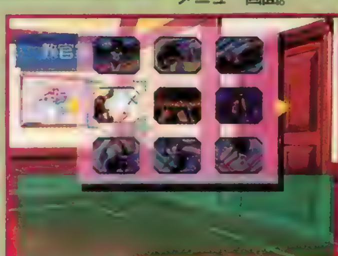
▲新たに設置された補給ゾーンでは体力を回復できる。



その4 トレーニングメニュー

その日のトレーニングを選択するメニュー画面は、操作性を重視して完全に一新された。それぞれのトレーニングは効果や種類によって3系統に分類されるようになったので、選びやすくなっているのだ。

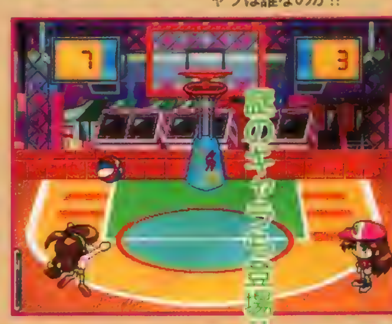
▼スッキリと整理されて、選びやすくなったメニュー画面。



その5 ミニゲーム

とあるイベントでは、バスケットボールのミニゲームで謎のキャラクターと対決することになる。このミニゲームの結果が、ゲームにどんな影響を及ぼすのかも気になるところ。

▼はたしてこの帽子のキャラは誰なのか!?



電撃特報
DENGEKI SCOOP
7

バックガイナー
～よみがえる勇者たち～
覚醒編
「ガイナー転生」

変身ヒーロー「ガイナー」となって平和を脅かす敵と戦う、ドラマチック戦術級SF-SLG『バックガイナー』。今回は、急ピッチで制作進行中のビジュアルシーンを始め、気になるゲーム画面などの最新情報を、どこよりも早く大公開だ！

バックガイナー
～よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナー転生」

12月(予) SLG	▶¥5,800	▶ビング
	▶MC（ブロック数未定）	



未来（あした）のために戦う華麗なヒロインたち!!

 ※画面は開発中のものです。

3部作の第1弾となる本作では、主人公・水樹慎が危機に直面し、「ガイナー」の力に目覚めるエピソードが描かれていく。慎が入隊することになる特殊警察機動隊のメンバーたちとの出会いや、人類に対して戦いを挑んでくる妖魔たちの組織・リゴルズの出現、そして、謎の少年（？）・小太郎の登場など、物語全体の背景を紹介する、プロローグ的なストーリーとなっているのだ。





超美麗なグラフィックが満載！



戦いの果てにあるものは!?

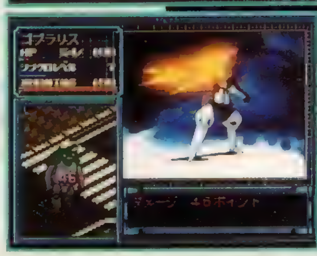
新着ビジュアル画面を独占大公開



▶シンプルでわかりやすいステータス画面。
▼『Vフォース』に比べて武器やユニットの種類も格段に増え、取れる戦術の幅も拡大している。



ビジュアルだけではなく、肝心のSLG部分も順調に仕上がってきている。基本システムは前作「Vフォース」と同様のターン制&ステージクリア方式だが、移動範囲や攻撃結果の事前確認が可能になるなど、プレイアビリティがググッとアップ。前作よりも、さらに"SLG初心者向け"な造りになっている。また、スタン効果やステータス低下といった特殊攻撃の採用により、戦闘内容にバリエーションが増えているのだ。



▲戦闘シーンではアニメが表示される。キャラのセリフが聞ける場合も。
◀使用する武器ごとに、表示されるアニメの内容は違う。



ゲーム本編の開発も着々と進行中だ!!

農業しませんか？





主人公〔プレイヤー〕

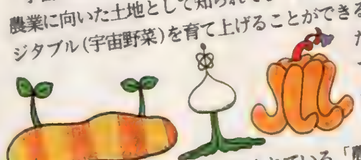
ムームー＆システムサコムが総力制作
驚きの新ジャンル！ 宇宙作物育成・

ASTRO NōKA
アストロノーカ

未定 SLG	▶価格未定 ▶エニックス ▶MC(ブロック数未定)／1人プレイ

これから農業を始める皆様へ

宇宙にはたくさんの小惑星が存在しています。それらは温暖な気候を持ち、農業に向いた土地として知られてます。ここならきっと素晴らしいコスモベジタブル(宇宙野菜)を育て上げることができるでしょう。ご自分で種を蒔いた作物が育っていく喜び、そしてそれを収穫するときの感激は何物にも代えがたいものです。

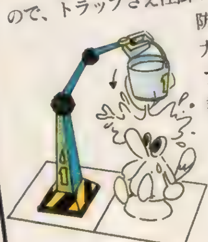


優れた作物ができましたら、宇宙各地で大小さまざまに催されている「農業コンクール」に出展してみてはいかがですか？ また、種同士を交配させて新種作りに挑戦してみるのも楽しいでしょう。宇宙一の農家になることも決して夢ではありません。

惑星には「バブー」と呼ばれる謎の生物も住んでいます。バブーたちはコスモベジタブルが大好きで、せっかく育てた作物を食べてしまう困った害獣です。



しかし、ご安心下さい。銃や刃物を使って戦う、なんてことはしなくても大丈夫。バブーは知能が低いので、トラップさえ仕掛けておけばバブーの襲来を防ぐことができるでしょう。



大事な作物を守るためのバブー撃退用トラップは数多く用意しております。農業を始める際には、詳しい商品案内をお届けします。

さぁ、魅力あふれる宇宙に飛び出し、農業を始めてみませんか？ この小惑星に家と畑を持ち、農業で身を立てようというあなたを待っています。

DPSアストロ農家推進委員会

ASTRO
アストロノーカ

5つの新タイトルをひっさげ、ついに本格始動したエニックス。その1本が、宇宙作物育成・害獣退治SLGという新しいジャンルの『アストロノーカ』だ。画面を見てわかる人もいるかもしれないが、開発は『ジャンピングフラッシュ！』シリーズや『がんばれ森川君2号』でおなじみの(有)ムームー。この作品の企画・グラフィックから総合ディレクションまで手掛けているぞ。またプログラム・音楽などは、技術力に定評がある(株)システムサコムが担当。この2社とエニックスとの、強力トライアングルが放つ期待作を今すぐチェック!!

作物を育てる楽しさ+トラップに引っかける快感

宇宙一の農家を目指して作物を育てていくかたわら、その作物を狙うバブーを撃退する……という、のんきでシュールなゲーム。それが、この「アストロノーカ」だ。プレイヤーは行商人からコスモベジタブル(宇宙野菜)のタネを買い付け、それを畑に蒔いて育て、収穫した作物を売ることで生計を立てていく。そこへ、その作物を狙って謎の生物「バブー」がやってくる。何も対策をせずに放っておけば、せっかく育てた野菜が食べられてしまう。作物を守るためには、畑の前のスペースにトラップ(罠)を仕掛けて、バブーを迎え撃つのだ。また、バブーやタネの交配プログラムには遺伝的アルゴリズム(GA)が搭載され、淘汰や進化、突然変異といった要素も絡んでくるぞ。



◀自分でタネを蒔いた作物が成長していく様子を見るのはかなり嬉しいものだ。

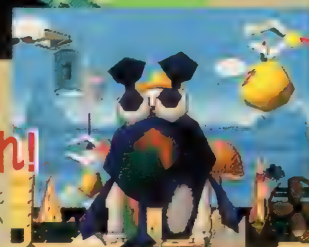


▶行商人からバブー撃退用のトラップを購入し、畑の前に仕掛けてバブーを追い払え!



◀良いエサ場ができたとばかりに作物を食べに来るバブー。このままではせっかく順調に育っていた作物が根こそぎ食べられてしまう。

大事な作物をバブーから守れ!



▶プレイヤーの頭脳VS進化するバブー。ここから熱いトラップバトルが始まる!

エニックス発ニュータイトル
害獣退治シミュレーション

NōKA



農林ピートー1号

憎らしいけど可愛い敵キャラ「バブー」

バブーのデザインは、あのミカン星人やムームー星人を産み出した、ムームーの白佐木氏の手によるもの。この作品ではいわゆる敵キャラとして登場するバブーだが、その姿はどことなくマヌケで可愛らしい。バブーのユーモラスな動きは、1体1体アニメーションで表現されるそう。早く見たいね!



農作業 自分の手でコスモベジタブルを育てよう

プレイヤーは誰も住んでいない小惑星に住み、ここに畑を作ってコスモベジタブルと呼ばれる宇宙野菜を育てていくのだ。畑は自分独自のレイアウトで作ることができ、いろいろな種類のタネを好きなように蒔いていける。バブーの襲来を乗り切り、作物が成熟すれば見事、収穫となるぞ。収穫した作物は、近隣の大きな星に行って売ることができ、そのお金でさらに新しいタネやトラップが買えるのだ。

また、宇宙のあちこちではさまざまな農業コンクールが開催され、プレイヤーが自分の作った作物を出展するチャンスもある。コンクールで優勝すれば賞金や賞品が手に入るぞ。

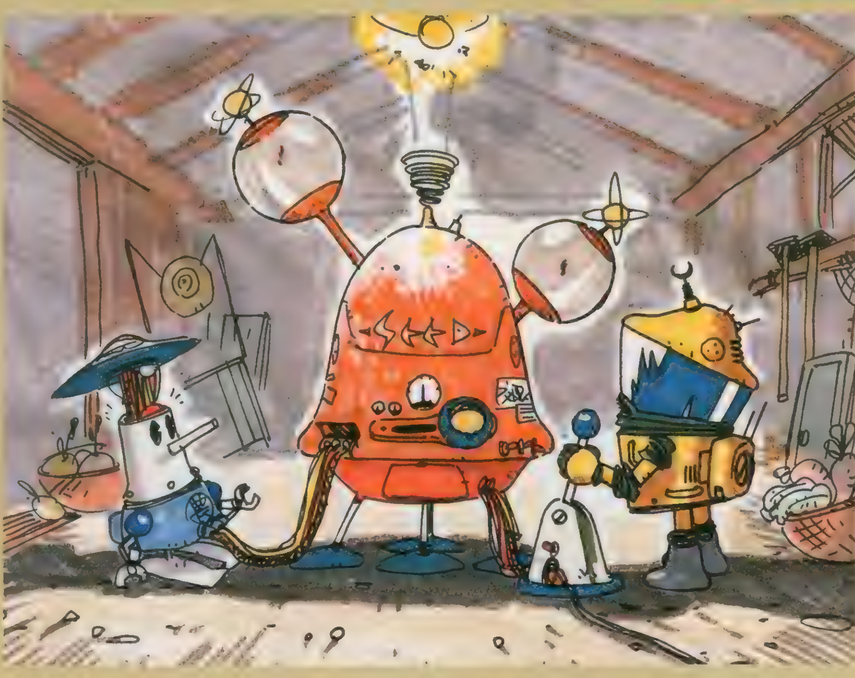


目指すは「全宇宙農業コンクール」の優勝!!

コンクールには、まったく自由に出展できるもの以外に既定条件があるものもある。例えば「ひたすら大きなカボチャ種限定」や「音や匂いのする作物だけ」、「光る野菜のみ」などだ。そういったさまざまなコンクールを制覇していくと、全農家の憧れである「全宇宙農作物コンクール」に参加することができるようになるぞ。このコンクールで優勝することが最終的な目標なのだ。

コスモベジタブル（宇宙野菜）の一部を紹介するぞ





「交配マシーン」を使って新種のタネ作りにチャレンジ!!

ある程度ゲームが進むと、「交配マシーン」というアイテムを入手することができる。このマシーンは、作物のタネ同士を合成して新しいタネを作ることができるスグレモノ。その新しいタネから育つ作物は、元のタネ両方の特性を複雑に受け継いだ作物になる。例えば、大きくて黄色いカボチャと小さくて赤いニンジンの２つのタネを交配すると、大きくて赤いカボチャという新種が生まれる可能性もあるのだ。現実の植物の遺伝がそうであるように、このゲームの植物も優性・劣性の遺伝性質がある。そのため、交配後の結果はランダムではなく、ほとんど決まった結果になる。しかし、遺伝的アルゴリズム（ＧＡ）を使った突然変異が仕掛けてあるので、まったく予想外のめずらしい作物が誕生することもあるぞ。自分だけの新種を作り出せば、命名できるだけでなくコンクールでも高い評価が得られるはずだ。

害獣退治 トラップを仕掛けてバブーを撃退!!

夜になると畑に進入し、せっかく実った作物を食べてしまうバブー。作物を守るために、プレイヤーはトラップを畑の前に仕掛けてバブーを迎え撃つのだ。のこのことやってきたバブーが、まんまとトラップに引っかかる様を見るだけで、楽しくってしかたがないぞ。ましてやプレイヤーが起動したトラップが、バッチリ決まったときはとても爽快なのだ。



▲熱いお湯をかける「熱湯ぶっかけ装置」でバブーもイチコロ。



バブーに対抗するための トラップの数々

ここに紹介するのはバブー撃退用のトラップの一部だ。全部で50種類近く登場するらしいので、この他にもヘンテコなトラップがたくさんあるかも？

落とし穴



落ちると2度と脱出できない、シンプルかつ最強のトラップ。ただし羽のあるバブーには無意味。



扇風機



バブーを吹き飛ばし、畑に近寄らせない扇風機。しかし、体重が重いバブーはビクともしないかも。



ジャンプ台



ロデオの馬のようなマシンが埋め込んであり、上に乗ったバブーを遠くに飛ばすことができる。



パンチングマシーン



バブーが近づくと容赦なく必殺のストレートが飛び出す一品。フックを繰り出すタイプもあり。



危険なサイレン



強烈な音を発するトラップ。驚いたバブーはパニック状態になり、周りの罠に引っかかるハズ。



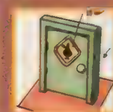
風船サービス装置



体重の重いバブーに風船をつけることによって、扇風機で飛ばせるようにする異色のトラップ。



秘密の扉

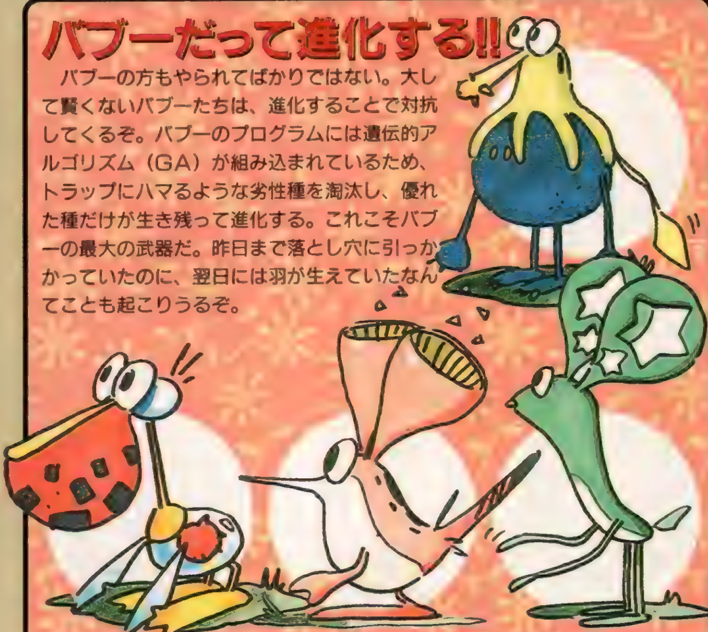


トラップの前にこの扉を仕掛けておけば、バブーに気付かれずに引っかけることができるのだ。



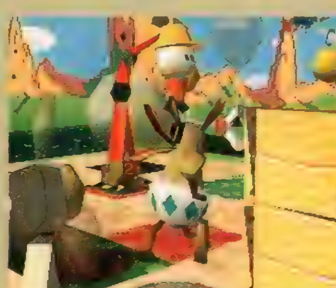
バブーだって進化する!!

バブーの方もやられてばかりではない。大して賢くないバブーたちは、進化することで対抗してくるぞ。バブーのプログラムには遺伝的アルゴリズム（GA）が組み込まれているため、トラップにハマるような劣性種を淘汰し、優れた種だけが生き残って進化する。これこそバブーの最大の武器だ。昨日まで落とし穴に引っかかっていたのに、翌日には羽が生えていたなんてことも起こりうるぞ。



「コンボトラップ」でトラップバトルも白熱!!

進化するバブーに負けないよう、プレイヤーも進歩しなくてはならないぞ。それには新しいトラップを導入するだけでなく、トラップの組み合わせを考えて配置することも重要なのだ。例えば、バブーがただの落とし穴に引っかからなくなっても、扇風機やジャンプ台の落下地点に落とし穴を仕掛ける、といった工夫をすればいいのだ。組み合わせる「コンボトラップ」や、離れた場所にあるトラップを同時に動かす「連動トラップ」によって、考えられる戦略は無限。太ったり痩せたり、羽が生えたり……と進化するバブーとのトラップバトルの駆け引きは、本末転倒してしまうくらいに燃えちゃうぞ！



▲思い通りにバブーがトラップに引っかかったときの快感はたまらない！

▼バブーの進化に応じながら、組み合わせや連動を考えてトラップにハメよう！



TGSで発表されたテスト版、実際に動く『N2』をついに公開!!





先日開催された「東京ゲームショウ'97秋」の会場で、3人の女の子の1人、橘柚実との会話を体験できる『NOëL –La neige–(以下N2)』のテスト版が一般公開された。そこで今回は、この最新サンプルロムを使用して実際のプレイの様子を紹介しよう！



TEST PLAY VERSION 「N2」



『NOëL』での女の子との会話は、近未来のパソコン通信ネットワークで行うという設定だ。前作同様、ネットワークのシステム画面で橘柚実を選択してアクセスすると……画面にはなんと、水着姿でモニターの前に座っている柚実の姿が!! 今回公開されたテスト版では、ホテルのクアハウスにいる柚実とキミとの間で会話が繰り広げられるのだ！

Opening



NOëL

— La neige —

NOëL –La neige– ノエル・ラ・ネージュ	
未定 ETC	▶価格未定 ▶パイオニアLDC ▶MC（ブロック数未定）

動く『N2』を基に会話システムを徹底解析!!

今回のテスト版ROMを使用して、ビジュアルホン(VP)による会話システムを、徹底的に解析しよう。『N2』では、前作の会話システムにさらに改良を加えて、いっそうの会話操作が実現されている!



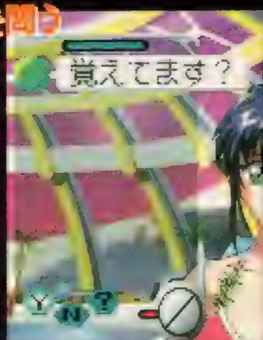
話題に応じて浮き出す会話ボールをクリック!!



女の子がキミに向かって語りかける話題に応じて、画面上の会話プールの中に、その会話の内容を表す〝会話ボール〟が登場してくる。この会話ボールを選択して決定することで、キミがもっと詳しく聞きたい話題を相手に伝えることができるのだ。

前作では、画面内でカーソルを動かして会話ボールを指定する必要があったが、『N2』では✚キーを左右に動かすことで、自動的に会話ボールを選択できるようになったのだ。現在選択している会話ボールはフワフワ浮き上がるとともに、その内容が文字で表示されるぞ。

YES or NO or ?を問う会話ボールに答える



『N2』では、女の子がキミに対して「～についてどう思う?」と意見を聞いてくることがある。これに答える際には、質問を表す会話ボールを選択し、キミが選んだ回答に対応するボタンを押すのだ。イエス=○、ノー=⊗、どちらでもない=△に、それぞれ対応している。キミがボタンを押すと、会話ボールが画面右下のVOIDに移動していくとともに、会話プールの下にある〝Y〟〝N〟〝?〟のランプのうち回答に対応したものが点灯する。これで相手の女の子に、キミの意志が伝わるのだ。

この選択によって、女の子の反応や会話の展開は、どんどんと変化していくぞ。

―アングルが変わる演出も!―

VPの端末があるテーブルの前で、柚実はキミと会話している。ところが、会話の内容がほかの2人の話題になると……





柚実が後ろの2人にVPのカメラを向けて、彼女たちの様子がアップで表示されるのだ!画面の切り換えもスムーズだ。

『NOëL－La neige－』体験イベント全国で開催

今回紹介した『－La neige－』に、実際に触れることができるチャンス! 先日開催されたTGSで大人気だった『N2』体験イベントが、さらに全国4カ所でも開催されることが決定した。当日は、『N2』のテスト版を自由にプレイできるほか、3人の女の子を演じる声優さんによるトークイベントも開催されるとのことだ。

このイベントに参加したい人は、ハガキに希望会場、住所、氏名、年齢、性別、電話番号を明記して、右記のあて先まで応募してください。各会場とも抽選で、〝優先入場整理券〟をお送りします。ただしハガキ1枚につき、希望会場は1カ所とします。

場所

10月11日(土):名古屋/テレピアホール
10月26日(日):福岡/スカラエスパシオ
11月3日(月、祝):大阪/IMPホール
11月9日(日):札幌/朝日ホール

あて先&しめ切り

〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-20-6 パイオニアLDC(株)開発事業部『NOëL』イベント係まで。名古屋会場と福岡会場は9月30日必着。大阪会場と札幌会場は10月20日必着です。



※画面は開発中のものです。なお、優先入場整理券の当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

ファインダーがとりもつ恋愛フォトSLG

フォトジェニック

フォトジェニック

12.11(予) 恋愛フォトSLG	▶¥5,800(予)、限定版¥6,800(予) ▶サンソフト
	▶MC(3ブロック)

ちょっと季節はずれだけど、キミの被写体になる女の子たちの浴衣姿をドカーンと紹介！ファインダー越しに彼女たちをのぞけば、言葉を交わさなくてもバッチリ気持ちは通じ合うって感じだね。



わたしたちの艶姿キレイに撮ってくださいね♡

PS版CD-ROM入手！ ゲームの流れをチェック!!

PS版「フォトジェニック」の開発は順調。プレイできるCD-ROMが初めて編集部に届いたぞ！　そこで、今までイマイチはっきりしなかったゲームの流れを、主人公（プレイヤー）の行動を追いながら紹介していこう。女の子との出会い、己の鍛錬、親しくなった女の子とのコミュニケーション、そして念願の撮影と、一連の流れに沿ってゲームのポイントを解説するぞ。

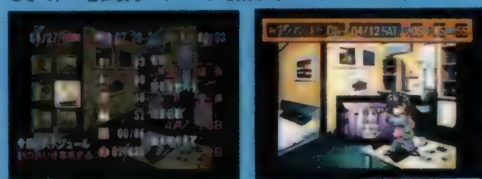


▲他の登場人物からアドバイスを聞くのも大切。

1 週の初めにスケジュールを組む

週の初めに、１週間のスケジュールとリラックス日（休息）を決定する。スケジュールには風景・人物写真の撮影練習、アルバイト、体力作り、教会の手伝いなどがあり、女の子と約束すればスタジオでの撮影のセッティングも決めることができるのだ。ここでのスケジュールによって、主人公のパラメータが変動するぞ。

▼左がスケジュールの決定、右が行動を実行している画面。そのときどきで、一番必要なパラメータを集中的に上げていくのだ。



2 リラックス日は自由行動

月〜土曜日のうちで１日、リラックス日というのが自由に設定できる。じつは、このゲームは、基本的に日曜日以外は自宅で設定したスケジュールをこなすことになり、外に出ていろいろなスポットへ行くことができない。そこで、このリラックス日を利用して、日曜日と同じように街を徘徊して女の子を捜し回ろう。

▼女の子が現れそうな場所へ足を運び、女の子を見つけたら会話。何度も話していれば、彼女もこちらに興味を持ってくれるぞ。



3 平日は己を鍛えるのだ

平日は、スケジュールに従って行動を実行していく。ここでは写真をうまく撮るためのテクニックを磨いたり、撮影に必要な資金を稼いだりすることになる。この間はオートで進み、アッという間に経過するから、ゲームのテンポはとてもいいぞ。毎日の積み重ねを忘れずに！

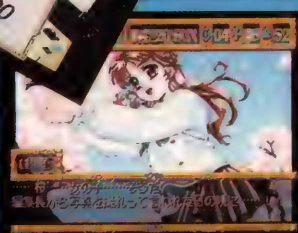
ステキな写真を撮るため精進せよっ!!



◀１週間の行動によって、主人公のパラメータが変化。

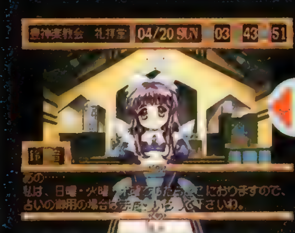
4 日曜日の行動

日曜日は１日中、自由行動をとることができる。行動のメインは、街の中にある各スポットを訪れ、被写体となる女の子を捜すことだ。初めはお互い見ず知らずの関係だが、何度も会って話をしていると親密度が上がり、ついには撮影の許可をもらうことができる。撮影ができる段階になれば、今度は女の子と撮影の約束をとりつけ、いろいろなスポットへ一緒に行けるようになるぞ。普段鍛えたカメラのテクニックでステキな写真をいっぱい撮ろう。


▶女の子を発見！　思わずシャッターに手が掛かる主人公でした。



こんなキャラも登場する 鈴音ちゃんのヒ・ミ・ツ♡



▲これは、優しいときの鈴音ちゃん。こんな大人しそうな女の子が……。


▲雰囲気がガラッと変わり、まるで別人のようだ。この人格は治るのだろうか!?

『フォトジェニック』には、気になる女の子たちとの関係を占ってくれるキャラクターが存在する。しかも、カワイイ女の子で、名前は鈴音（りんね）ちゃんという。幼い彼女には、ちょっとしたヒミツがあるんだ。そのヒミツとは……なんと鈴音ちゃんは２重人格者なのだ。ゲーム中に登場する彼女は、ときには天使のようなカワイイ表情、ときには不良のようなキツイ表情と２つの顔を持っている。顔だけでなく性格も一変するが、本人は気づいてないようだ。

恋愛こそ人生の華!?

『人生ゲーム』のタカラが贈る

恋愛育成ボードゲーム



旅先での出会いを永遠の想い出に…♥

ルーレットを回してマップ上を移動し、目当ての彼女（男）に急接近！　恋のバトルに勝ち抜いて、最後に笑うのは一体だ〜れ？　熱い恋愛育成ボードゲーム、ここに登場!!

ツアーパーティー 卒業旅行にいこう	
12月（予）	▶¥5,800（予）　▶タカラ
TBL	▶MC（ブロック数未定）

Tour Party
ツアーパーティー
卒業旅行にいこう

『ツアーパーティー』の魅力はコレ!!

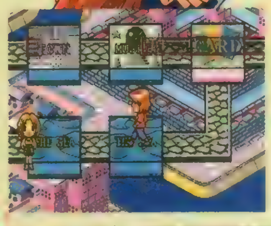
4つのスゴいところを大紹介!!

プレイヤーは卒業旅行まっ最中の大学生。ゲームの目的は、旅先で出会った女の子（または男の子）と親密な関係になることだ。もちろんライバルの妨害も入るから、そうそう簡単にはいかないけれど。ここではそんなボードゲーム『ツアーパーティー』の魅力を紹介するぞ。



このゲームには、3つのマップが用意されてるの

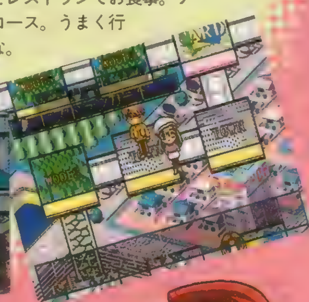
ボードゲームは、同じシステムでもプレイするマップによって趣がまったく異なってくるもの。もちろん『ツアーパーティー』はその点もバッチリフォロー。都市型のデートスポットが密集したシティマップ、アウトドアレジャーのメッカのカントリーマップ、マリンスポーツの楽しめるビーチ&アリーナマップの3種類のマップが用意されている。これにより、ゲーム展開はもちろん、デートスポットも実に多彩で、何度でも楽しめるゲームになっているのだ。



▲目の前の彼女に会えるか!? ルーレットのみが知っている。



▶ボードゲームっぽいイベントも多数アリ。



◀女の子とレストランでお食事。デートの定番コース。うまく行くといいな。



"恋愛"ばかりじゃなくて"友情"も大事なのよ

ゲームの目的は恋のパートナーを見つけること。だから、男性プレイヤーなら彼女を、女性プレイヤーなら彼氏をゲットすることになる。ただ、恋愛対象キャラは男女ともに用意されているので、同性のキャラにアプローチすることもできるのだ。単純な恋愛ゲームとは違って、多彩な展開（!?）が楽しめるぞ。旅先で一生ものの友だちを見つけるという、魅力的なシチュエーションも味わえるのだ。



▲もちろん、普通は異性を目当てにゲームすることになるだろうけど……。



▶同性のキャラともお付き合い（?）は可能。



全部で16人のキャラがアナタを待ってまーす

『ツアーパーティー』のキャラデザインはパソコンゲームなどでおなじみの林家志弦。彼女の描く魅力的なキャラが、女の子8人、男の子8人の合計16人用意されているのだ。1回のプレイに登場するのはこのうち5人までで、基本的には彼（彼女）ら5人が恋愛の対象となる。ところがこのゲームの魅力はこれだけではない。なんと、プレイヤーキャラ同士でカップルとなることも可能なのだ。『ツアーパーティー』を介して、ゲーム上で告白！ な〜んて、イキ（かな?）なことまでできてしまうのだ!!



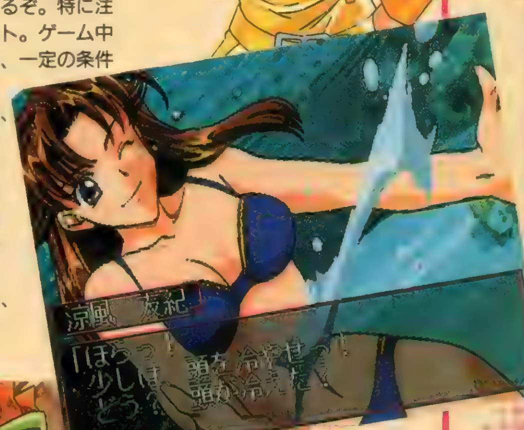


◀▲パソコンゲーマーの間に、熱烈なファンを持つ林家志弦。キャラデザだけでなく、ゲームの原画も彼女が手がけている。



もちろん、イベントも盛りだくさん!!

ボードゲームでも恋愛SLGでも、やっぱり楽しいのはイベント！ 双方のジャンルがクロスオーバーしている、この『ツアーパーティー』にも盛りだくさんのイベントが用意されているぞ。特に注目したいのがデートイベント。ゲーム中に仲良くなったキャラとは、一定の条件で一緒にマップ上を移動することができるようになり、さまざまなデートが楽しめるようになるのだ！ デートイベントを重ねれば、ますますそのキャラとは親密に……♥ もちろん、デートとは関係のないイベントも多数用意されているから、いつまでも飽きずにゲームを楽しむことができる。



▲こ〜んなあこがれのシチュエーションも、バッチリ再現！ ナイスな卒業旅行です。



▲かわいい彼女の笑顔を独り占め。そのためにも、ライバルを蹴散らすのだ!!



◀イルカに乗った少女。多彩なデートが楽しめる。



クライムクラッカーズ2

超期待のA・RPG

ラインナップが発表されたあと、新情報がとだえていた話題のA・RPG、『クライムクラッカーズ2』が、発売日の決定と共にシステムまでもあきらかになった！　今回は、いろいろとパワーアップした『2』の魅力について迫っていくぞ!!

POINT 1 アニメーションがスゴイ



前作発売当時、群を抜いたクオリティで話題を呼んだアニメーションは、『クラクラ2』でももちろん健在！　しかも今回はオープニングのみならず章間を繋ぐインターミッションでも挿入されるのだ。知らない間に、『クラクラ』の世界に引き込まれていくぞ。



▶セリアたちの日常を覗くことができるぞ。



◀岩男潤子(セリア)を始め、声優陣の熱演ぶりにも注目。

クライムクラッカーズ 2		
11/27(予) A・RPG	▶¥5,800 ▶MC(1ブロック)	▶SCEI



セリア
■エミリア（前作の主人公）に憧れて、自ら「クラッカー」になった本編のヒロイン。

ウェンディ
■セリアの家に使えるメイドさん。戦闘では、回復などの補佐的な役割を担っている。

シーザー
■狼系の亜人間の少女。少々ガサツだが格闘が得意で、戦闘時には非常に頼りになる。

『クラクラ2』の3大"スゴイ"ポイントを徹底チェック！

POINT 2 シナリオ展開がスゴイ

この「クライムクラッカーズ2」は、前作と違ってマルチシナリオ制を採用している。面の途中の選択や、クリアした状態などプレイヤーの意志や行動によってさまざまにシナリオが分岐し、パラレルワールド的にストーリーが展開していく。各シナリオは4～7面で構成された合計8通りのパターンがあり、その総面数はなんと25面もある。このことによって、前作にも増した奥の深いストーリーが楽しめるハズだ！



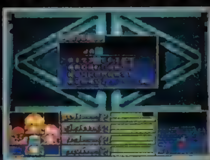
▲さまざまなシカケを操作することによって、道が開けることもある。



▲残された時間はあと数秒！ 早く脱出しなくてはならないのに…!!

謎やシカケもパワーアップ!!

アイテムの回収、時間内に脱出など、このゲームの面クリア条件は実に多彩。攻略しがいのある面が用意されているぞ。



◀扉のロック解除のパスワードを探すのだ。

POINT 3 奥深くなったシステムがスゴイ

ダンジョン探索

今回のダンジョンには、なんと高さの概念までも加わったのだ。立体的に交差する通路や落とし穴、浮遊する床など、立体的なトラップが満載！ そんな難易度のアップにともなってか、画面右下にはレーダーが表示されるようになり、アイテムや敵の位置までも随時確認できるようになったのだ。



▲スタートボタンを押すことによって、全体マップも見られるぞ。



◀立体的になった分、敵も天井や空中から攻撃してくることもあるぞ。

武器・戦闘システム

今回は移動と攻撃のモード切り替えがなく、攻撃ボタンを押せばいつでも攻撃が可能になった。武器もエネルギーを消費しない「メインウェポン」と、強力な攻撃や補助的な特殊能力の使える「サブウェポン」を用意。戦略性の高い戦闘が展開できるぞ。



弾数制限ナシ

バリバリと撃ちまくれ！



◀武器の特性を考えた攻撃が勝利のカギだ。



◀武器以外の回復アイテムなども重要だぞ。

これが"グッピーチーム"のメンバーだ!!

左で紹介した3人に加えて、今回は最高で8人もの使用キャラクターが登場する。面の状況や、キャラクターの特性を考えてパーティを組むことも重要な攻略の要素となるだろう。



ベイツ



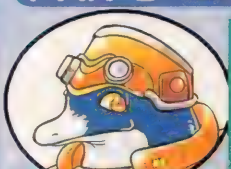
ジャンマイケル



PAN-G



マードック



ドルフ

「クラッカー」ってナニ？

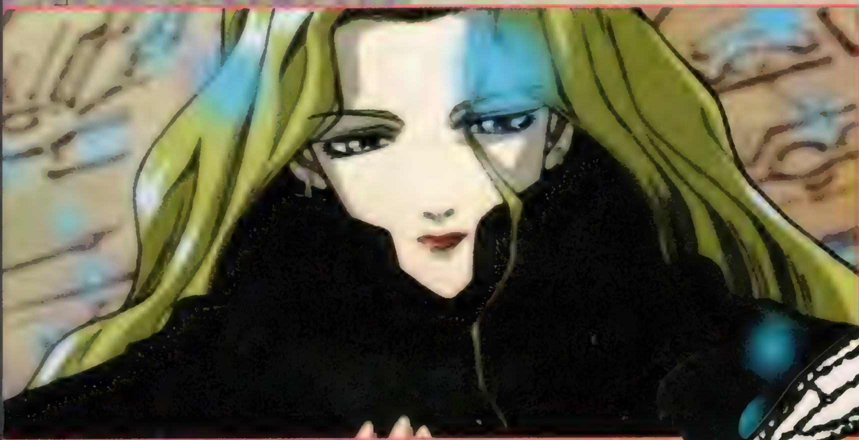
ギャラクシーポリスからの指令を受けて、銀河を荒らす海賊などの悪党を捕まえる賞金稼ぎ「クライムクラッカーズ」。セリア率いる「グッピーチーム」も、そんな「クラッカー」の1チームだ。まだ結成されて間もないが、その実力は十分だぞ。



◀宇宙の正義と秩序を守るのが彼らの仕事だ。

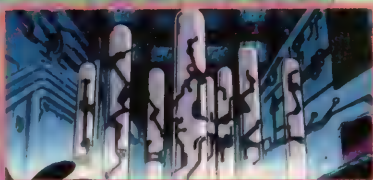


超美麗ムービー！　ガンSTG新時代





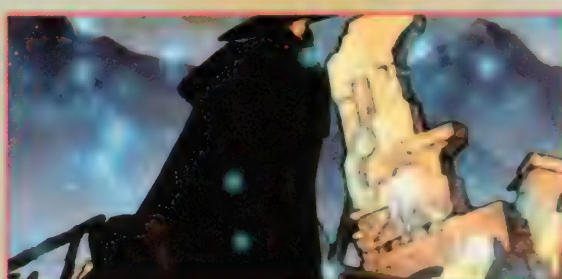
『ホーンドアウル』以来、2年振りにSCEIからガンSTGが登場する。それがこの『精霊機導弾』！　もちろんただのガンSTGであるわけがなく、超美麗なムービーだけでなく独特な得点システム、2つの銃型コントローラに対応するなど、システム面にも注目なのだ!!



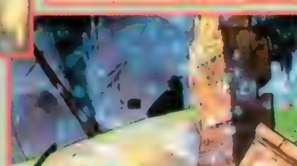
幻世虚構　精霊機導弾
ELEMENTAL GEARBOLT

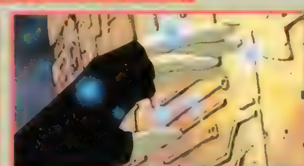
プロローグ

物語は過去にさかのぼる。三百年前勢力を拡大しつつある王国は、とある共和国と敵対関係にあった。王国は戦力を強化すべく、精霊パワーを利用できる能力を持つ「スキカ」という人種を無理やり捕らえて、機械に融合。あらゆる問題に対処して答えを導き出すという「ネットワーク」をつくりだし、侵略を進めようとしていた。しかし機械に取り込まれたスキカ達は、その中で自分の意志を自覚めさせ、王国に対しての恨みをスキカである「ネル」と「シーナ」の二人に託す。スキカ全体の思いを背負ったネルとシーナは、精霊の魂を受け自らを「聖銃」という武器に変え王国に復讐をすべく戦いを挑んでいく……。その王国の遺跡なのだろうか。プロローグはある旅人が、昔の出来事をイメージするシーンから始まる。





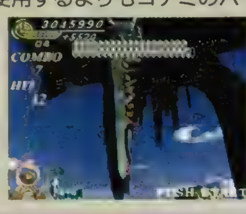






2つの銃型コントローラに対応

プレイヤーは主人公である「聖銃」を操作し、3D画面がオートスクロールする中、出現する敵を撃破しながら各ステージをクリアしていく。注意点は、このゲームがガンコントロールシステムでの操作をメインに作られているコト。つまり、コントローラを使用するよりもコナミのハイパーブラスターやナムコのガンコンを使用すれば、より快適にゲームを楽しめ、高得点も目指しやすくなるのだ。

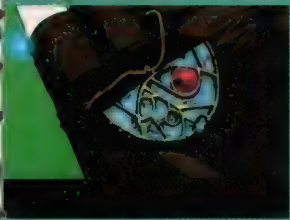


◀目標を素早く捕捉するなら、やはり銃型。

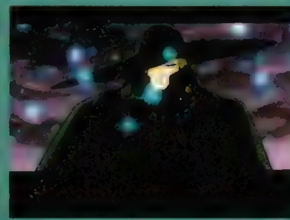
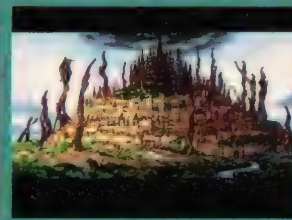
幻世虚構　精霊機導弾

12月（予）	▶¥5,800　▶SCEI
ガンSTG	▶MC(1ブロック)、ハイパーブラスター、ガンコン

超豪華スタッフと、2つの斬新システム!!

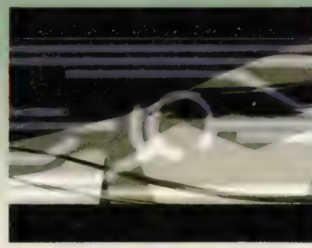




STAFF 超豪華スタッフが集結！

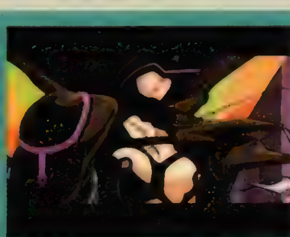
キャラクターデザインに幻想的な世界観を表現する米田仁士氏、サウンドはドラマやアニメーションのヒット曲を数多く手掛けた若草恵氏が起用された。極めつけは一番の見どころとも言えるアニメーションを担当するりんたろう氏だろう。「銀河鉄道９９９」「幻魔大戦」などの雰囲気に近いアニメは感涙モノなのだ。

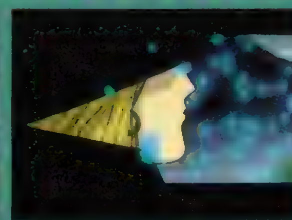


瞳を閉じた彼女の心に現れるのは？

◀旅人である彼女が遺跡に手をふれ目を閉じて行くシーン。物語はここから始まるのだ。







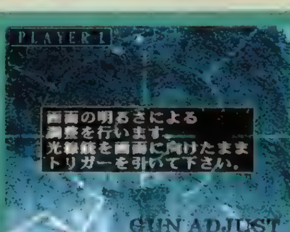
水面を疾走し聖銃たちに敵が迫る!!

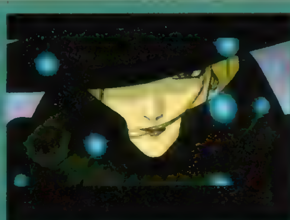
◀迫ってくるのは、ステージのボスキャラと推測される。ノーダメージで切り抜けたい。

COMBO コンボシステム

ガンシューティングでは、どれだけ得点を稼げるかというのも楽しみの一つだ。それに答えて「幻世～」では、敵キャラに対して一発も弾を外さないか、プレイヤーがダメージを受けないで連続して敵を破壊した時、スコアが、２倍、３倍と上がっていくコンボシステムを採用しているぞ。高得点はコンボで狙っていくしかない。










TRADE OFF トレードオフシステム

プレイヤーは各ステージごとに獲得したスコアをポイントと経験値に振り分けられる。ポイントを獲得すると「精霊新人」などの称号が得られるのだ。さらに、ベスト10に入るとランキング画面に称号が表示される。対して、経験値獲得を重視すると攻撃力とライフゲージがアップするので初心者でもゲームクリアが楽になるのだ。



振り分けはレベルによって選択できるぞ

◀獲得した経験値を様々なステータスに振り分けることで、キャラの特性が決まっていく。

Winning Post2 ファイナル'97

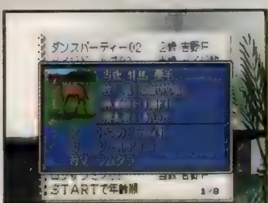
ウイニング　ポスト2

これ『3』じゃなくて、『2』のバージョンアップ版なんだけど、番組表や種牡馬、繁殖牝馬のデータが最新のものになり、新イベントの追加や騎手の実名化など、さらに奥の深い馬主ライフが楽しめるようになっているぞ。またプレイヤーの主戦となるオリジナルの騎手も作成でき、人も育てるという部分で今まで以上に育成SLGとしての楽しさが増しているのだ。自分の愛馬を全国レベルで戦わせる光栄公認のウイニングカップも開催されるので、発売が待ちどおしいね。

ウイニングポスト2ファイナル'97	
10/2 競馬SLG	▶¥6,800 ▶光栄 ▶MC(5ブロック)

スーパーホースを手に入れろ!

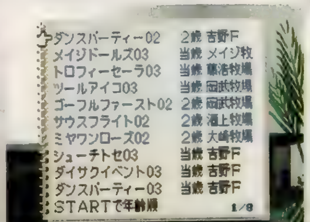
「ウイニングポスト」(以下WP)といえばスーパーホース(以下SH)である。年に数頭生まれる最強候補の若駒を見つけ出すこと。それが「WP」を制するうえで重要な要素であることは、今作でも変わっていない。調教師や秘書に頼るより、自分の相馬眼を磨こう。



▶SHは当歳のうちに、早めに見つけだそう。

幼駒の脚を見よ!

この『ファイナル'97』でのSHの見分け方は 後脚の隙間。両脚の間の幅が狭ければSHと思っていいだろう。わからない人は、4月1週に幼駒が生まれた時点で「幼駒リスト」を見て、すでに所有者が決定してしまっている幼駒(ライバル馬主所有のSH)とそれ以外の幼駒を比べれば違いがわかるはず。でもSHといっても、その強さはピンからキリまであるので、絶対に強いとは限らないのがオモシロイところ……。はたして最強馬は?



▲毎年4月1週になったら、幼駒リストを見てチェックしよう。プレイヤーが入手できるのは1～4頭。

庭先取引で手に入れろ!

確実にSHを入手するなら、やはり庭先取引(牧場で交渉して購入すること)だ。セリに出るまで待っていては、他の馬主に買われてしまう可能性があるので、さっさと購入した方がいい。そのためには、馬主や牧場と友好度を高め、他の牧場を紹介してもらって、知り合いの牧場を増やすことが必要だ。牧場との友好度が高ければ、いくらか安く購入することもできる。早めにすべての牧場と知り合いになっておこう。さもないとSHが……。



▲牧場長が何をいっても気にしないように。SHでもコメントは特別とは限らないのだ。

ウイニングカップ'97 開催!

電撃PS、電撃SS、電撃王の3誌において、光栄公認の最強馬決定戦「ウイニングカップ'97」が開催されることが決定した。参加の方法は簡単。『ファイナル'97』に同封されているハガキをよく読んで自慢の愛馬のパスワードを記入して送るだけでOK! 対象となるのは、下に挙げた3つのレース。電撃PS、SSのそれぞれの応募者の中から、厳正なる予選を行い、勝ち残った各8頭、最終的にフルゲート16頭による決勝戦が行われるのだ。もちろん、その途中経過及び、予選の結果も誌面にてバッチリフォロー! 最強馬を目指してふるって応募しよう。

要項

●対象レース
1600m・芝★2400m・芝★3200m・芝

●しめ切り
11月6日(当日消印有効)

●賞金　優勝者…10万円(計3名)、準優勝…5万円(計3名)
電撃賞(上位入賞者)…1万円(計9名)



光栄公認 史上最強馬決定戦!!

『ファイナル'97』新イベント徹底チェック

川崎記念挑戦示唆
1月1週／すべての秘書

調教師がプレイヤーの馬を川崎記念に出そうといってくる。川崎記念は2月1週に行われる。

ドバイワールドカップ挑戦示唆
3月1週／調教師・秘書

調教師が強気な場合は調教師から、冷静な場合は秘書（井坂、有馬、宝塚、ビル）が進言する。開催は4月1週。

2000ギニー挑戦示唆
4月2週／調教師・秘書

調教師が強気な場合は調教師から誘いがあり、冷静な場合は秘書が進言してくる。開催は5月2週。

ケンタッキーダービー挑戦示唆
4月3週／調教師・秘書

調教師が強気な場合は調教師から誘いがあり、冷静な場合は秘書が進言してくる。開催は5月3週。

ムーランドロンシャン賞挑戦示唆
8月2週／調教師・秘書

調教師が強気な場合は調教師から、冷静な場合は秘書（井坂、有馬、宝塚、ビル）が進言する。開催は9月2週。

マイルCS南部杯挑戦示唆
9月2週／すべての秘書

調教師はマイルチャンピオンシップ南部杯挑戦を勧めてくる。開催は10月2週。中央GⅠより勝ちやすい。

ダービーグランプリ挑戦示唆
10月1週／すべての秘書

調教師がダービーグランプリ挑戦を勧めてくる。開催は11月1週。4歳馬限定の中央交流ダート戦。

東京大賞典挑戦示唆
11月4週／すべての秘書

調教師が東京大賞典挑戦を勧めてくる。開催は12月4週。ダートにしては珍しい2800mの長距離戦なのだ。

主戦騎手、年始の挨拶
1月1週／すべての秘書

設定主戦騎手が新年の挨拶にくる。いつもは勝負服の姿だが、ここではあまりお目にかかれない私服姿が見れる。

主戦騎手、乗り替わり
3月3週／すべての秘書

素質馬の主戦騎手を設定主戦騎手に替えて、一流の騎手にしようと調教師が言ってくる。

外国馬、騎乗依頼
11月3週／すべての秘書

設定主戦騎手に海外馬の騎乗依頼がやってくる。超一流と呼ばれるぐらいになれば依頼がくるかも。

主戦騎手、戦術会得
不定／すべての秘書

設定主戦騎手が今まで得意としていなかった技術を会得する。万能に設定した場合は発生しない。

主戦騎手、初勝利
不定／すべての秘書

設定主戦騎手の初勝利を祝う。ご祝儀をあげることになるので、馬主たるものケチらずにはずんであげよう。

主戦騎手、初GⅠ制覇
不定／すべての秘書

設定主戦騎手の初GⅠ制覇を祝う。今までのシリーズでも、3冠馬のお祝い！なんてのがありました。

主戦騎手、全クラシック制覇
不定／設定主戦騎手

設定主戦騎手のクラシック全制覇を祝う。実際の競馬でも数少ない偉業達成だけど、ゲームでは簡単かも。

主戦騎手、中央GⅠ全制覇
不定／すべての秘書

設定主戦騎手の中央GⅠ全制覇を祝う。現実でも皆無といわれる難しい大仕事。でも「WP」なら可能でしょう。

主戦騎手、ゲーム内GⅠ全制覇
不定／設定主戦騎手

設定主戦騎手のゲーム内全GⅠ制覇を祝う。自分の愛馬にひたすら乗せ続けて、ぜひとも達成したいイベントだ。

主戦騎手、区切りの勝利
不定／すべての秘書

設定主戦騎手が以下の勝利数を達成したことを祝う。100勝・500勝・1000勝・1500勝・2000勝・2500勝・3000勝・3500勝

主戦騎手、馬に乗せて
2月1週／厩舎

設定主戦騎手がプレイヤー3歳馬で一番スピードの速い馬に自分を乗せてくれといってくる。

主戦騎手、素質馬発見
4月2週／プレイヤー牧場

プレイヤーの牧場に行くと、そこにいる素質馬を設定主戦騎手が教えてくれる。これは使えるイベントだ。

事務所引っ越し
2014〜2028年2月3週

事務所の引っ越しをする（1度だけのイベント）。内装が変わる。「3」にも似たようなイベントあり。

伝説の名馬①
1月3週／厩舎

当該馬はイマイチの成績だけど、見捨てないでくれと調教師が言ってくる（1回だけのイベント）。

伝説の名馬②
3月1週／田稲舞

田稲舞が伝説の馬①イベントの馬を買いにやってくる。オープニングムービーを見れば条件がわかるはず。

伝説の名馬③
5月2週／馬主席

春の天皇賞出走直前、調教師と話す。オープニングムービーで語られる名馬のイベントは「2」の名物でもある。

打倒!スーパーホース①
12月2週／厩舎

なかなか勝てないライバル馬に勝つためにギリギリの仕上げで挑む（1回限りのイベント）。

打倒!スーパーホース②
12月4週／馬主席

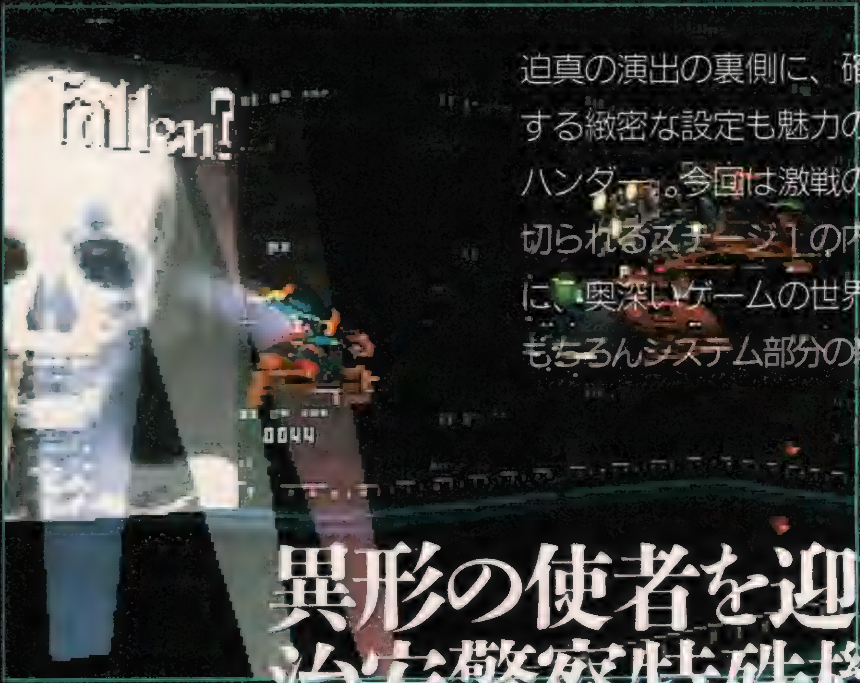
有馬記念出走直前、調教師と話す。有馬記念といえば、あの9戦9勝の名牝イベントを思わせる。

目指せ!! 海外GⅠ全制覇!!

ここで紹介した海外GⅠは新しく加わったもので、今までにあった凱旋門賞はもちろん、英ダービー、アーリントンミリオン、Kジョージ&QエリザベスS、そしてブリーダーズカップ（BCディスタフが新しく追加）も入っている。海外GⅠをすべて制覇したときは、おそらくゲーム内GⅠ全制覇の瞬間だろう。その栄誉は、何物にもかえがたい。

※イベントリストの2段目は、左側はそのイベントが発生する時期を、右側はそのイベントの発端となる場所、またはイベントの口火となるキャラクターを表します。

帝都侵入（ていとしんにゅう）



迫真の演出の裏側に、確かに存在する緻密な設定も魅力の『アインハンダー』。今回は激戦の火ぶたが切られるステージ1の内容を中心に、奥深いゲームの世界を徹底解剖！ もちろんシステム部分の新情報も満載だ!!

- ノンブレイクSTG
- スクウェア
- 11月20日発売
- ¥5,800
- MC（1ブロック）

異形の使者を迎え撃つ治安警察特殊機動隊!

アインハンダー
EINHÄNDER

セレーネ軍の侵攻にそなえて、厳重な防衛ラインが敷かれた城塞都市「ゾードム」。地球を統括するゾードム帝国の首都であるこの城塞都市が、激戦の火ぶたが切られるステージ1の舞台だ。ここでは、ゾードムに降下したアインハンダーを迎え撃つ警察機構・治安警察特殊機動隊を構成する、多彩な敵の兵器を紹介していこう。



◀超近代的な大都市ゾードムのネオン街。アインハンダーの体勢から、画面が微妙に、斜め奥にスクロールしていることがわかる。



夜の帝都上空、激闘必至

◀巡回する敵機の影と闇を照らすサーチライト。深夜の潜入にふさわしい演出だ。



▶ゾードムに侵入したアインハンダーを迎え撃つ、巡回機シャーレ。



◀高速道路での戦いは、高速スクロールで展開する。散発ではなく、複数の敵が編隊を組んで登場するようになるのだ。

SYSTEM システム紹介1 ファイルシステム

メモリーカードが個人情報を認証!!

このゲームには個人レベルのプレイヤー情報をメモリーカード内で管理する「ファイルオプション機能」が搭載されている。スコアやオプションの設定などを記憶し、「プレイ評価システム」（詳細不明）と呼ばれる別のシステムにも対応するらしい。



▲入手したガンポッドを記憶して、初期装備として使用可能にする機能も！

敵影確認 迎撃開始



▶帝都の空を護る治安警察が誇る、最強の迎撃機。厚い装甲が、防御面での強さもうかがわせる。

帝都ソードム空軍が誇る最新鋭の機動装甲戦闘機を、特殊機動部隊用に改造したレアモデル。高速機動形態と戦闘形態の2タイプに変形でき、背部に新設されたウエポンベイを駆使して、臨機応変に兵装を交換しながら敵を攻撃する。

高速機動変形戦闘機グライフ



巡回機シャーベ

◀30ミリ機関砲で武装した、反重力駆動式の巡回機。機動力に優れ、圧倒的配備数で瞬時に敵を包囲する戦法を得意とする。



▶反重力駆動式の兵員輸送装甲車。多数の機動隊員を輸送でき、ガンポッドを装着することで変化に富んだ攻撃が可能になる。

汎用兵員輸送装甲車ウーフ(PT08)



高速ウーフ(PT08Z)

◀ウーフの機動力を向上させたタイプ。タイプに関係なくウーフがガンポッドを装備していた場合は、破壊して奪い取れる。



▶防御力を重視してシールドを装着した改良型機体。その目的から、ガンポッドを装着している率が最も高い機体と思われる。

アサルトウーフ(PT08S)



▲伝説上の生物、ドラゴンの顎を思わせる巨大なアームに捕まれば、いかなアインハンダーでも、ひとたまりもないだろう。

先の大戦で世界を火の海にかえた超重歩行戦車「ドラコーン」を、ソードム軍が発掘して、無人パトロール機に改造した戦慄の超兵器。帝都ソードムを脱出せんとするアインハンダーの前に、最後の砦として立ちはだかる。



BOSSドラッヘ

SYSTEM 2 システム紹介 機体選択

3機の「使者」が、発進を待つ

ゲームにはタイプの異なる3種類の機体が用意されていて、初心者から上級者まで幅広く対応している。ファイルがあれば初期装備選択も可能。



▲自分の腕に合った機体を選ぶのが攻略の第一歩かな？

アインハンダーの得点システム SCORE SYSTEM

●格闘ゲームをほうふつとさせる「ヒットゲージ」を搭載し、短時間に連続で敵を撃破する爽快感と、既存のSTGとは明らかに趣の異なるスコアアタックの駆け引きをゲームに付加した「アインハンダー」のスコアシステム。その概要を画面写真とともに解説しよう！

ヒットゲージとスコアの関係に迫る！

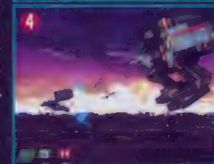
ＳＴＧにおける「スコア」は、ゲームの達成率およびプレイヤーの腕前を、数値という形で明確に表すパロメーター。ゆえにＳＴＧをプレイするとき、プレイヤーは少しでも高いスコアを記録するための得点稼ぎに夢中になる。そんな、ひたすらにスコアアップを目指す楽しさと、敵機の群れを強力な武器や連射で瞬時に破壊する爽快感を盛り込んだのが、「アインハンダー」のスコアシステムだ。このゲームでは、短時間に連続で敵機を破壊すると、画面右下のヒットゲージが少しずつ増えていく。ゲージが一杯になると、その左にあるスコアの倍率を示す数字が1段階アップする(写真①〜②参照)。そして、倍率の数字が増えると、ゲーム中に加算されるスコアがそれに応じて2倍、3倍……と増えていく（写真③参照)。ただし、しばらく敵を撃破せずにいるとメーターが徐々に下がりはじめ、倍率の数字も下がってしまうのだ。スコアの倍率は最大で16まで上昇し、そこまで達すると一定時間ゲージが下がらなくなる。倍率の数字が16まで上がったときが、スコアを稼ぐチャンスというわけだ。なお、ガンポッドで敵を倒すとゲージが増える量は通常（マシンガンで敵を同時に倒したとき）の2倍になり、貫通する武器で複数の敵を撃破した場合はゲージにボーナスポイントが加えられる。したがって攻撃範囲の異なる豊富な種類のガンポッドを使い分けて、現れる敵を間断なく撃破してゲージのスコア倍率を維持する。これが「アインハンダー」における高得点の秘訣ということになるだろう。

さて、種類によって使い分ければ多彩な攻撃が展開できて、押し寄せる敵を一掃してさらにゲージを増やすという役にも立つガンポッド。それぞれのガンポッドには、個別に弾数が設定されていることはこれまでも説明してきた。消費した弾数は、同じ種類のガンポッドを敵から奪うことで補給が可能だが、補給が間に合わず残弾数が切れた場合は残念ながら破棄することになるのだ。かといって、弾数が底をつかないかぎりガンポッドは失われないかというと、そうでもない。実はガンポッドには耐久力も設定されていて、敵が放つ弾丸などを限界以上に受けると破壊されてしまうぞ。ガンポッドが危険な状態であるかは、画面左下のガンポッドウインドウを見るとわかる。耐久力の限界が近づくとウインドウが赤くなり(写真④参照)、この状態でさらに敵の攻撃を受けると、弾数が残っていてもガンポッドが破壊される（写真⑤参照）ハメになるのである。ただし、それを逆手に取って、敵弾をガンポッドでガードするテクニックを覚えれば、自機が撃墜される危険をかなり回避することも可能。弾数のストックが残り少ないガンポッドでも、耐久力が残っていれば弾避けとしての利用価値があるのだ(写真⑥参照)。なお、耐久力も弾数と同じで、同じ種類のガンポッドを入手すると回復する。弾避けのバリアに使っていたガンポッドが、同じ種類のものを取り直すことで復活することも十分に考えられるぞ。お気に入りのガンポッドを弾切れになってもずっと持ち続けるか、いさぎよく他の武器に持ち替えるか……。その判断も、ゲーム攻略の鍵になりそうだ。

1


2


3


4


5


6


Key Words 「アインハンダー」の世界を知る24のキーワード

ノンブレイク！ 一気に解説

●アインハンダー
ドイツ語で「1本の腕」。エンディミオンなどの、敵軍内での通称。

●アストライアー FGA Mk.I
2本のアームに2つのガンポッドを装着し、攻撃性能を飛躍的に向上させた最新鋭の自機。上級者向け。

●エンディミオン FRS Mk.II
ガンポッドを3つまでストックでき、あらゆる戦況に対応する標準機。

●エンディミオン FRS Mk.III
操縦を簡易化し、固定装備であるマシンガンの火力を増した自機。初心者向け。

●カノン
ガンポッドの1つ。前方に貫通弾を発射。

●「ガン・スナッチャー」システム
敵からガンポッドを奪い、武器として使う本作品を象徴するシステム。

●ガンポッド
敵から奪える武器で、8種類ある。

●グレネード
ガンポッドの1つ。敵を巻き込む炸裂弾。

●スコアシステム
本作品独特のスコアリングシステム。詳しくは上の記事をご覧ください。

●スプレッダー
ガンポッドの1つ。扇状に弾を5発出す。

●セレーネ
自国。月面国家で、地球の支配権を欲しがっている。ソードムに侵攻を開始。

●ソードム
敵国。地球を統括する帝国で、セレーネの侵略から地球を守るのに忙しい。

●ソンネ教
ソードム帝国の国教。

●治安警察特殊機動隊
帝国の首都「ソードム」を外敵の侵攻から守る警察機構。ステージ1の敵。

●月への移住計画
増えすぎてあふれた地球人が、21世紀にみんなで月に行こうとした計画。

●ノンブレイク手法
ゲーム中にまったくアクセスが入らない、本作品の画期的な手法。

●バルカン
ガンポッドの1つ。毎分8000発の弾丸を前方に発射。

●反重力ユニット
自機の背についている羽根のような形のユニット。これで移動スピードを調節する。

●ファイルオプション機能
プレイヤーの情報をメモリーカード内で管理する機能。さまざまなオプションがつくらしい。

●ブレード
ガンポッドの1つ。剣状のレーザー兵器。

●ヘッジホッグ
ガンポッドの1つ。威力の高い空中機雷。

●マニピュレータ
自機に搭載されている可動式巨大アーム。

●ライオット
ガンポッドの1つ。タメがきくレーザー。

●ワスプ
ガンポッドの1つ。可変型のランチャー。



EINHÄNDER
アインハンダー
TM





このさわやかさは、なんだ！
ヨーグルトソーダ！

〈新発売〉 おいしさふくらむフーセンガム
フルーツ香料使用 5粒入70円（税抜き）

今バブリシャスを
5コ買うと抽選で
SQUARE プレイステーションソフト
アインハンダープレゼント

総計1,000名様



応募方法：期間中バブリシャスのバーコード5枚を、応募ハガキまたは官製ハガキにはって郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号を明記の上ご応募ください。
宛　　先：〒137 新東京郵便局私書箱18号
「ニューバブリシャス
エキサイティングキャンペーン」係
賞　　品：SQUARE 新作プレイステーションソフト
「アインハンダー」
期　　間：'97年9月1日から'97年12月31日まで。
当日消印有効。
発　　表：発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

キャンペーン対象商品



●ヨーグルトソーダ
●バナナ
●グレープ・シャワー
●トロピカル・ピーチ

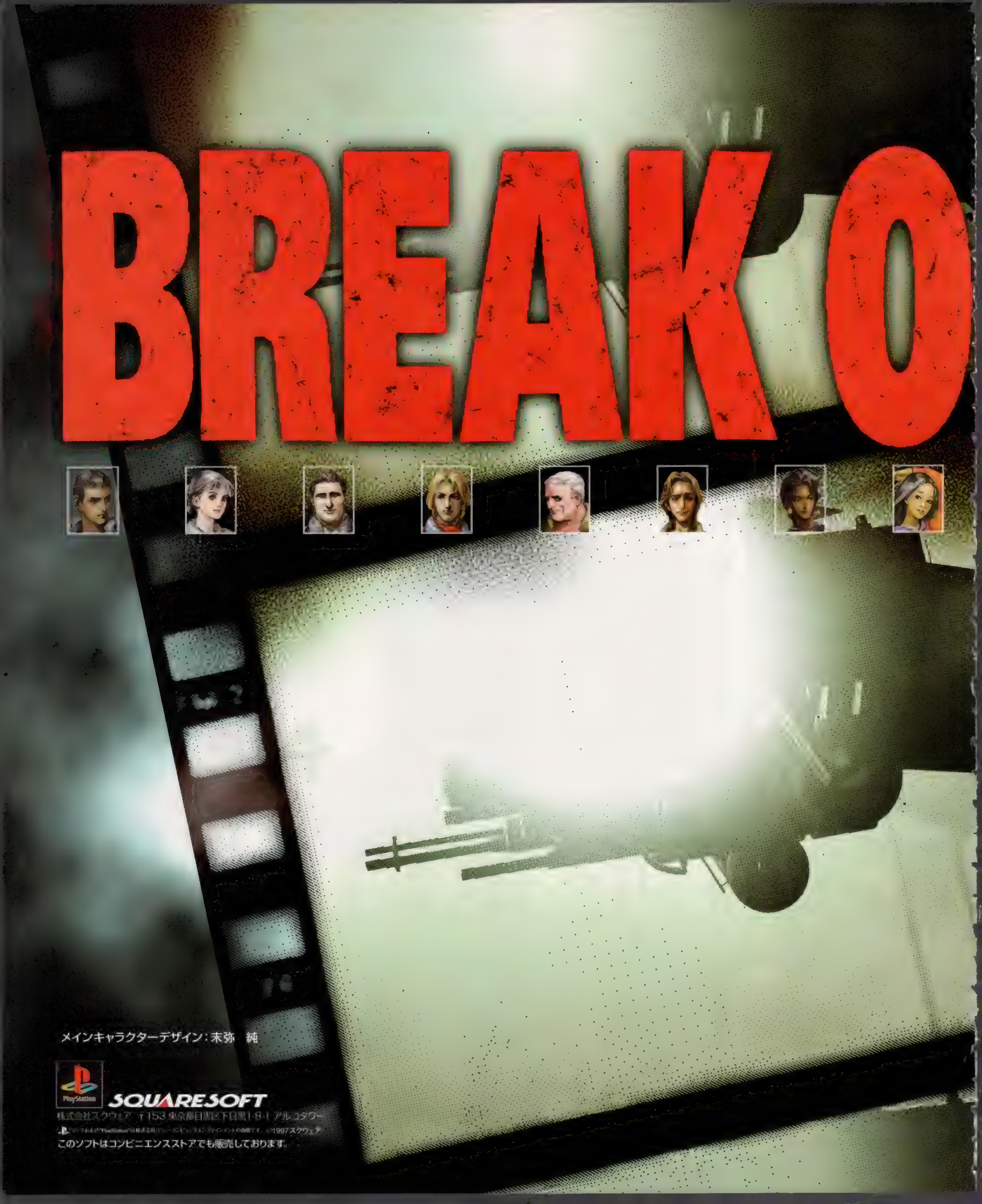
ワーナー・ランバート株式会社

ガムは紙につつんでくずかごに捨てましょう。



PlayStation
撃って、奪って、ぶち壊せ。
2245年10月、俺は仲間たちと
聖地・地球にやって来た。
お忍びだったのに、
出迎えときたらそれは派手だった。
対空砲火のドンパチが収ったとき、
残ってたのは俺一機。
見渡す限り、敵、敵、敵だ。
最後の指令は「一人で何とかしろ」だとさ。
まあ、元々生きて帰れるとも
思っちゃいない。あとは、俺の愛機が
燃え尽きるまで、撃って、奪って、
ぶち壊すのみさ。
Einhänder
Einhänder
"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
1⇒
2⇒
3⇒
4⇒
SHOOT!
SNATCH!
DESTROY!
N.02
they call me "EINHÄNDER"


NON-BREAK SHOOTING
11.20(THU) IN STORE
5,800YEN/WITHOUT TAX
EINHÄNDER
アインハンダー
TM
このソフトはコンビニエンスストアでも販売いたします。
アインハンダーホームページ http://www.square.co.jp
SQUARESOFT
©1997 スクウェア
株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー


BREAK O
メインキャラクターデザイン：末弥　純
SQUARESOFT
株式会社スクウェア　〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
©1997スクウェア
このソフトはコンビニエンスストアでも販売しております。


UT! NOW
極限のドラマ、ふたたび炎上す。
ドラマティック・シミュレーションRPG
FRONT MISSION 2
フロントミッション セカンド
™
絶賛発売中 希望小売価格6,800円／税別


またひとつ、制覇すべきもの。


PlayStation
HAPPY ENDはだれと見る？
エンフィールドに流れ着いたひとりの青年。天涯孤独に生きてきた彼は、この街で生まれて初めて
人の優しさに触れ、次第に打ち解けていくのでした。
しかし、不幸はいつも突然やってくる…
SS PS
悠久幻想曲2(仮)
来春発売予定
悠久幻想曲
ゆう きゅう げん そう きょく
キャラクターデザイン
moo (代表作：エターナルメロディ)
セルワーク：JCスタッフ
書籍発売中
電撃G's文庫 悠久幻想曲 定価530円（税別）たきもとまさし 著 moo 表紙イラスト
悠久幻想曲公式コミックファンブック①〜② 定価 各660円（税別）
②巻は9/27発売
悠久幻想曲公式攻略ガイド 定価950円（税別）
電撃PlayStation＆電撃SEGASATURN特別編集
CD発売中 サイトロンファンタスティックキャラクターシリーズ
悠久幻想曲 サウンドトラック
悠久幻想曲 ドラマCD
発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
各2,427円（税別）
悠久幻想曲グッズ
全国有名販売店にて発売中！
ポスター／図書カード／ポストカード／Tシャツ／マウスパッド
プレイステーション版
好評発売中！
定価 5,800円（税別）
PS限定版パッケージ
このパッケージが目印！
発売プレゼントキャンペーン！
ソフトに入っているアンケート・ハガキを送ってくれた方の中から抽選で特製掛け時計（300名）か、あなたの名前入り特製キャラクター名刺（500名）をプレゼント！
応募締切 10月31日(金)まで（当日消印有効）
MEDIAWORKS (株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083
URL http://www.mediaworks.co.jp/
© Starlight Marry／Media Works Inc.
"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

攻略 Station

How to win



フロントミッション セカンド
悠久幻想曲
ブレス オブ ファイアⅢ
バロウォーズ
ダービースタリオン
ラクナキュール
リンダキューブ アゲイン
くるみミラクル

イラスト／猫有馬

フロントミッション セカンド

オリジナルの機体を組み上げる楽しさが満喫できる戦術シミュレーション。ド派手な画面演出にも注目!!

発売中	▶¥6,800 ▶スクウェア
S・RPG	▶MC（2ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

基本的にはＳＦＣの１作目の正常進化版といった雰囲気が強い『セカンド』。個人的にはもう一工夫欲しかったところだが、『オルタナティヴ』との差別化の関係上、これは仕方のないところなのかも。もちろん、完成度そのものは十分なので、前作にハマったプレイヤーには文句なくオススメ。バトルのグラフィックも大幅に進化。システム面の奥深さもさることながら、高い戦術能力を要求される、通好みのＳ・ＲＰＧに仕上がっている。（ＫＡＺ）

ヴァンツァーでの戦闘システム＆ミッション1～4を攻略!!

戦局に応じたヴァンツァーの組み立てと、武器の選択。そして多用する攻撃パターンや、パイロットの能力を考慮に入れたスキルのセットアップ。さらには戦場での緻密な作戦遂行。様々な要素が絡み合う高度な戦術性こそ、この作品の最大の特徴といえるだろう。そのため、戦場での勝利をモノにするためには、システムをしっかり把握することが要求される。システム面での細かな見直しが行なわれた「セカンド」では、準備、戦術とも考慮に入れなければならない要素が増加している。まずは、この新要素をピックアップして解説していこう。

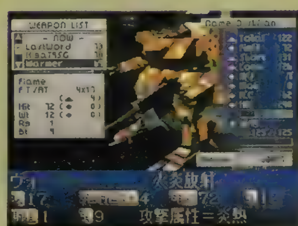
システム解説編 理解度を深め、有利な戦術を生み出せ！

SET UP パイロットの能力を十分に生かす組み合わせを見出だそう!!

「セカンド」になって新たに追加された要素にパーツ・ウェポンの属性がある。戦場や戦局ばかりでなく、相手に応じた武器の使い分けも要求される。またスキルも細分化されたため、よりきめ細かいセットアップが必要だ。

1 装甲特性を知り攻撃・防御を有利に

「セカンド」では、パーツ・ウェポンに属性という要素が加わっている。例えばロッドなどの格闘戦武器なら衝撃属性、マシンガンやライフルなら貫通属性といった具合だ。ヴァンツァーのパーツも、これらの攻撃の内、特定の属性に強いものが存在する。つまり、敵の多用する攻撃の属性に応じたパーツでヴァンツァーを組むこと、あるいは敵のヴァンツァーが耐性を持たない属性の武器で攻撃を行なうことが、勝利のためのポイントとなるわけだ。単純な防御力のみに注意を奪われないように。なお属性は右の表の通り。ただし中には複数の属性をもつタイプも存在する点に注意。



◀ときには防御力よりも属性を優先させたほうがいい場合もある。

属性	特徴
ノーマル	属性をまったく持たないタイプ。他の面が優れていることも多い。
耐衝撃	パンチ、ロッドなどを駆使した格闘攻撃に耐久力があるタイプ。
耐貫通	マシンガン、ライフルなどの弾丸の攻撃に耐久力があるタイプ。
耐炎熱	火炎放射器などに代表される火による攻撃に耐久力があるタイプ。

2 3種のスキルを有効に活用せよ!!

今回の特徴の１つに挙げられるのが、スキルの大幅な増加と細分化。スキルとは、パイロットや、ヴァンツァーそのものが持っている特殊技能の総称で、主に戦闘で経験値を蓄積することで取得できる。今回、このスキルは「バトル」「オーナー」「ＣＯＭ」の３種に分類されている。バトルは従来のスキルに相当し、パイロットがレベルアップすることで取得できる。次にオーナーは、敵のパーツを破壊することで得られるオーナーポイントを蓄積することで取得できる。特徴は、自分自身ではなく、周囲の敵味方に影響を与える。最後のＣＯＭはコンピュータを強化することで取得できるのだ。これらのセットの仕方で、バトルの有利不利が大きく変わるぞ!!

バトルスキル 特性によって次の４種に分かれる。中にはさらに特殊なモノもあるらしい……。

●パワー
主に攻撃力を強化するタイプのバトルスキル。中には自分にダメージが及ぶものもある。

●スピード
素早い動きで攻撃回数を増やしたり、敵の攻撃を妨害する。使い勝手はかなりいい。

●スペシャル
パワー、スピードに属さない特殊なスキル。属性やステータスに影響を与えるものが多い。

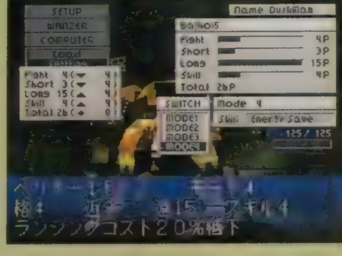
●フィールド
攻撃力を持たず、通常攻撃やバトルスキル、地形効果など様々な部分に影響を与えるスキル。

オーナースキル
オーナーポイントの蓄積で取得。装備するのはバトルスキルと同様だが、キャラごとに取得できるスキルが大きく異なる。

COMスキル
コンピュータの強化によって取得。他のスキルがランダム発動であるのに対し、セットしていれば必ず使えるのが特徴。



◀「バトル」「オーナー」は４種まで装備可能。発動はランダムで、ときには複数のスキルが連鎖発動する。



◀「ＣＯＭ」は強化されたコンピュータの特定のモードで使用できるスキル。ちなみに強化はショップで行う。

●バトルスキル一覧

タイプ	名称	対応する攻撃	発動条件・効果	スキルがレベル2になったときの効果
パワー	クリティカル	すべて	攻撃力が25%アップする	発動率アップ
	ラッキー	すべて	発動時、敵に対して攻撃が命中すると、以後発動するたびに攻撃力が上昇する（下記のラッキー参照）	発動率アップ
	チャージ	格闘	自分のHPとボディ（出力増強用バックパックを装備している場合はバックパックも）のエンジン出力を攻撃力に加えて攻撃力を上げる。ただし、攻撃が成功した場合自分のヴァンツァーのボディも一定のダメージを受ける	発動率アップ
	ターゲット	近距離	命中率が10%、攻撃力が10%アップする	命中率のアップが20%、攻撃力のアップが15%になる
	ディサームアーマー	遠距離	敵の防御力を半分に下げる	発動率アップ
	レベルダメージ	格闘	格闘レベル×10のダメージを与える	発動率アップ
	ベストポジション	すべて	アクティブポイントボーナス（攻撃時にアクティブポイントが余っていると命中率が上がる）が2倍になる	発動率アップ
スピード	ダブルパンチ	格闘	武器のカテゴリーがパンチかナックルのときのみ攻撃回数が1回プラスされる	発動率アップ
	フェイント	格闘/近距離	チェーン（スキル連鎖）の確率が1.5倍になる（下記のフェイントとデッドアングル参照）	チェーンの確率が2倍になる
	スイッチ	近距離	両手が近距離専用武器（同種）装備時のみ、攻撃回数が1回プラス（左右の腕の武器で交互に攻撃する）	発動率アップ
	スピード	近距離	連発武器を装備しているときのみ、弾丸の発射弾数が1発増加する	発動率アップ
	ヒット&アウェイ	格闘/近距離	自分の攻撃終了後、戦闘が強制終了する（先に攻撃した場合は敵の攻撃前に戦闘が終わる）	発動率アップ
	リーサルショット	近距離/遠距離	単発武器を装備しているときのみ、攻撃が命中したパーツをHPに関係なく破壊する	発動率アップ
スペシャル	スタンパンチ	格闘	攻撃が命中した敵を30%の確率でスタン状態にする	発動率アップ
	ヒートブロー	格闘	従来「衝撃」属性のみを持つ格闘攻撃に「炎熱」属性が加わる	発動率アップ
	スティングブロー	格闘	従来「衝撃」属性の格闘攻撃が「貫通」属性に変化	発動率アップ
	レッグファースト	近距離	1発目の攻撃は必ずレッグに命中し、命中した敵を30%の確率でパニック状態にする	発動率アップ
フィールド	ファースト	すべて	確実に先制攻撃ができるが、その攻撃で敵を戦闘不能にしなければ反撃を受ける	発動率アップ
	ホールドアタック	すべて	敵に先制攻撃権を譲る代わりに自分の命中率が10%、攻撃力が20%アップする	命中率のアップが15%、攻撃力のアップが20%になる
	デッドアングル	格闘/近距離	複数のバトルスキルを装備している場合に発動すると、敵の背後に回り込みつつ次のスキルへ連鎖する確率が25%アップする（下記のフェイントとデッドアングル参照）	連鎖する確率が50%になる
	ダッシュ	近距離	「格闘戦の条件」で戦闘を行う（下記のダッシュ参照）	発動率アップ
	ファインドアウト	すべて	敵の攻撃の最初の1発目を確実に回避する	発動率アップ
	イモータル	すべて	パーツHPが0になっても、その戦闘が終了するまでは破壊されない	発動率アップ

●オーナースキル一覧

名称	対象	効果
Z.O.C.	敵	このオーナースキルを装備したユニットの周辺スクエア（マス）に入った敵ユニットは、前後左右1スクエアしか移動ができなくなる（下記のZ.O.C.を参照）
モラル	味方	周辺スクエアにいる味方の回避率が5％、命中率が5％、バトルスキル発動率が5％アップする
スキルアップ	味方	周辺スクエアに入った味方ユニットの戦闘スキル発動率が50%アップする
リフレッシュ	味方	ターン開始時に、周辺スクエアの味方パイロットのパニック、テラーを回復させる
ヘルプ	味方	周辺スクエアの味方ユニットへの攻撃を、全て自分への攻撃とする
ディフェンス	味方	周辺スクエアの味方の回避率を10%アップさせる
ディープストライク	味方	周辺スクエアの味方ユニットの命中率を10%アップさせる
降伏勧告	敵	HPの減少している敵を降伏させる

●COMスキル一覧

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
MOVE PLUS	自分	移動力が1上がる	アボットほか
SDP SYSTEM	自分	10以下のダメージは0として計算する	グアナコ
SHOCK ABSORB	自分	戦闘中にスタン状態に陥ることはない	エセルほか
SATELLITE	敵	敵の地形効果を0％にする	ジンゴウほか
AUTO REPAIR	自分	開始フェイズに自分のパーツの中で最もHPの少ないパーツのHPを最大HPの5%回復	デリカート
AUTO SIGHT (SHORT)	自分	近距離攻撃時の消費ＡＰが半分になる	モーティブ
LEARNING SYSTEM	自分	戦闘で取得する経験値が2倍になる	クードゥー

特殊スキル補足解説

★ラッキー

発動時に攻撃が命中すると、それ以降発動する度に攻撃力が上昇していくスキル。ただし命中とは、発射した全弾が命中した場合に限る。つまり、ラッキー発動→攻撃が全て命中→「ラッキーポイント」が1になるというわけだ。この状態で、次のバトルが開始され、再びラッキーが発動すると、通常より高い攻撃力になる。また、ここで攻撃が全て命中すると、ラッキーポイントは2となり、さらなる攻撃力ＵＰがなされるのだ。

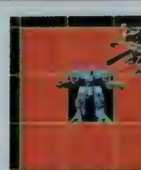
★フェイントとデッドアングル

フェイントとデッドアングルは、両者ともバトルスキルの連鎖確率を上昇させるスキルである。ただし、フェイントが攻撃と同時に発動するタイプであるのに対し、フィールド系のデッドアングルは攻撃を行なわない点がかなり違う。つまりフェイントは、複数のスキルを装備している際に、次のスキルにつながる確率を上げる攻撃を行なうもの。デッドアングルは、相手の死角に入ることで、他のスキルにつなげやすくするものなのだ。

★ダッシュ

近距離攻撃を格闘戦の条件で行うスキル。ちなみに格闘戦の条件は次の４つ。①双方の地形効果が無視される。②シールドで攻撃を回避することができない。③ダメージは必ず上半身のパーツ（ボディかアーム）に与えられる。④格闘攻撃を選択したユニットは、相手に先制攻撃権を譲る（相手も格闘を選択した場合と「ファースト」が発動した場合を除く）。　ダッシュが発動した場合、これらのうち①②③の条件で戦闘が行なわれる。

★Z.O.C.



このスキルを装備したユニットの周囲に接近した敵は、前後左右１しか移動できなくなる。具体的には、右図の中心のヴァンツァーの周囲に敵が接近した時点で、敵の移動はストップ。次のターンでも敵が、この区域にいた場合、敵は前後左右に１しか移動できない。

MOVE フィールドの状況とAPを考慮した動きが重要

「セカンド」では、全ての行動がAPを消費することで行なわれる。また、APを残した状態で攻撃を行なうと、残ったAPは命中率に加算される。そのため、APをいかに効率よく使うかが、重要となるわけだ。

1 不用意な突出は避けろ!!

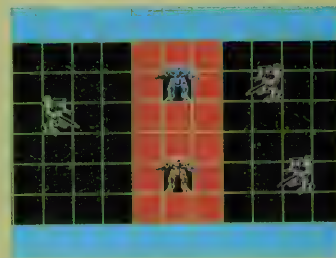
戦術シミュレーションの場合、ユニットが1機だけ突出し、敵に囲まれる状態を避けるというのは基本中の基本。だが「セカンド」においては、特に重要なポイントであるためあえて注意しておきたい。その理由は、APの回復に大きな影響があるためだ。通常、行動で消費されたAPは、ターン終了時に完全回復する。しかし、周囲に敵がいる場合、その数に応じてAPの回復量は減少してしまうのだ。つまり敵に囲まれてしまうと、まともな行動がとれなくなってしまうというわけ。単独行動は極力避ける。これが鉄則だ。



▲敵に囲まれるとロクに反撃すら出来なくなるぞ。

2 Z.O.C.を利用しろ!!

移動でのもう1つのポイントは、Z.O.C.(ゾック)を有効に活用すること。ゾックは前にも説明した通り、敵ユニットの移動を制限するオーナースキル。このスキルは、戦局によっては非常に有効な場合もあることを覚えておこう。例えば、道幅が6ある道路で、敵の進軍を防ぎたい場合。本来は、横一列に6機のユニットを並べなければならないのだが、ゾックをセットしてあるユニットなら、2機で済んでしまう。「敵から○○を守れ」といった条件が課せられたミッションなどでは、この能力の有無で展開がかなり異なるぞ!!



▲敵の足止めにはゾックがもっとも有効だ。

BATTLE 3種の攻撃方法を柔軟に使い分ける

「セカンド」で使用可能な攻撃方法は、近距離、遠距離、格闘の3種。それぞれにメリット、デメリットがあるため、状況や敵のタイプに応じた使い分けが必要だ。また、単純に敵を破壊する以外の勝利方法もある点にも注意!!

1 攻撃の基本、近距離攻撃

おそらくもっとも多用する攻撃が、近距離攻撃だろう。この攻撃の特徴は、第一に消費APが少なめで、なおかつ命中率がそこそこ高いこと。そして、敵が特殊なスキルを所持していない限り、必ず先制攻撃が可能な点などが挙げられる。また、武器のバリエーションも近距離用がもっとも多いため、敵に応じた武器の選択が容易であるのも見逃せない。ダメージも安定しており、安心して選択できる攻撃といえる。関連するスキルの多さも魅力的だ。



▲マシンガン、ライフルといった近距離攻撃用の武器は、命中率が高め。地上、上空の両方に有効で、敵に対して安定してダメージを与えられる。

2 安全な遠距離攻撃

安全性という点では、もっとも優れているのが遠距離攻撃。最大の特徴は、やはり敵の反撃を受けないことだろう。また、グレネードなどのように、一回の攻撃で複数の敵にダメージを与えられる武器が存在するのも魅力的だ。ただし、遠距離武器は消費するAPが大きいため、長距離を移動してからの攻撃ができないというデメリットもある。また、基本的に遠距離用の武器は、携行できる弾数が少ない。あまり多用することができないのも難点の1つ。



▲反撃を受けないのが遠距離攻撃の魅力。弾数が少ないので、使いどころの見極めが重要。プレイヤーの戦術眼が問われる攻撃といえるかも。

3 リスクの高い格闘攻撃

格闘攻撃は、まず敵に接近する必要があるため、敵に先制攻撃されてしまうというデメリットがある。この面では、他の2種の攻撃に比べ、リスクが大きいと言わざるをえない。ただしその分メリットも大きい。まず攻撃力が高いこと。そして攻撃が上半身に集中するため、敵を破壊しやすいこと。さらに使用APが0であるため、長距離移動後の攻撃が可能な点も見逃せない。ただし、自分の攻撃ターンで使うよりは、反撃で用いるのがいいだろう。



▲破壊力は十分だが、敵の先制攻撃を受けるのが目に見えているため、APの低い敵に用いるか、敵の攻撃への反撃で使用することが多い。

EXTRA ときには降伏・投降も有効!

「セカンド」のバトルは、なにも敵を破壊することだけが能ではない。ときには降伏や投降を狙うことも、有効であることを覚えておこう。敵が降伏・投降する条件は、HPが減少していて、周囲をプレイヤーのユニットに囲まれ、AP回復量が減少していること。そして「降伏勧告」のスキルを持つユニットが効果範囲にあることだ。降伏・投降が行なわれた場合、敵の武器やパーツが手に入ることもある。ときには貴重品が入手できるかも……。



▲敵のパーツなどが入手できるのは、敵がヴァンツァーで、こちらが装備できるパーツを所持していたときだけ。相手をよく見て実行しよう。

今号の攻略で登場するパーツ&武器一覧！

序盤と言えども、登場する武器、パーツの数はかなり多い。しかも、HPの高いパーツは防御力に不安があったり、攻撃力の高い武器は命中率がイマイチだったりと、どれも一長一短があるので、ベストの組み合わせは、プレイヤーの戦術や好みによって大きく異なる。注意して欲しいのは、パーツの中には武器を最初から内蔵しているタイプがある点。特にアームはこのタイプが多い。これらを選択すると、重量が軽減できる反面、攻撃方法が限定されるといったデメリットが生じる可能性もある。また、価格も考慮しないと、後々金銭的に苦労する恐れがあるのにも注意!!

●ヴァンツァーパーツ一覧

表の見方 コストはパーツが破壊された場合の修理費用を表わす。武器を装備できるARMは、武器を装備しなくてもハードブロウによる攻撃は可能。

名称	BODY								ARM						LEGG						
	価格	重量	コスト	最大HP	装甲値	出力	内蔵武器	機動力	価格	重量	コスト	最大HP	装甲値	内蔵武器	価格	重量	コスト	最大HP	装甲値	移動	装甲属性
ロブストIA	110	19	17	55	18	92		50	39	7	3	34	14	ハードブロウ(1)	53	13	4	46	16	0	ノーマル
ガスト503B	116	17	14	54	18	92		35	57	15	2	33	14	17mmマシンガン	53	12	3	45	16	0	ノーマル
ツェーダーT2	118	20	18	61	15	93		30	59	16	3	37	12	44mmエトヴァ	57	13	4	51	14	0	ノーマル
スタブライン	132	23	18	57	20	94	29mmマシンガン	25	60	16	3	35	15	FL-120	55	14	4	47	18	1	ノーマル
ウォーラスMI	122	19	17	52	23	92		50	43	7	3	32	18	ハードブロウ(1)	59	13	4	44	20	0	ノーマル
ギザ4C	132	23	20	65	20	107		48	46	8	4	40	16	ハードブロウ(2)	65	16	5	55	18	0	ノーマル
オバディア	139	21	16	64	20	106		33	62	18	3	39	16	M926BZ	65	14	4	54	18	0	ノーマル
カーム400S	141	24	21	72	17	108		48	49	8	4	44	14	ハードブロウ(2)	70	16	5	61	15	0	ノーマル
フロストM37	144	25	21	67	22	109		44	50	9	4	41	18	ハードブロウ(2)	71	18	5	57	20	0	耐火
ゼニスV	147	23	20	62	25	108		49	51	8	4	38	20	ハードブロウ(2)	72	16	5	52	23	0	耐衝撃
ジービュT4	266	28	32	76	22	123		47	95	9	8	47	18	ハードブロウ(3)	133	19	11	64	20	0	ノーマル
バジェM13	279	25	26	74	22	122		52	100	8	6	46	18	ハードブロウ(3)	140	17	9	63	20	0	ノーマル
ビガーMI	285	29	35	84	19	126		27	122	20	8	52	15	60mm砲	128	21	12	70	17	1	耐貫通
ゾラC5	290	31	34	78	24	125		42	104	10	8	48	20	ハードブロウ(3)	145	21	12	66	22	0	耐火
タトウC	295	29	33	72	28	125		38	116	14	8	45	23	ボルトタスク	141	19	11	61	25	1	ノーマル

●武器一覧

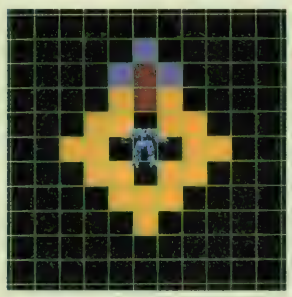
表の見方 武器で重要なのは、攻撃回数と攻撃力だろう。この2つの数値を積算したものが武器の最大攻撃力となる。種別については下記のの欄外を参照。

名称	種別	装備箇所	価格	重量	命中率	攻撃力	攻撃回数	装弾数	最小射程	最大射程	内蔵箇所:内蔵機種	攻撃属性
コングレス	マシンガン	手	34	10	75	12	4	9	1	1		貫通
カイゼリン	ライフル	手	31	10	78	34	1	9	1	1		貫通
ミーンズSG	ショットガン	手	31	10	71	6	8	9	1	1		貫通
スキュア	グレネード	肩	16	11	68	21	1	3	2	3		炎熱+貫通
ホットリバー	火炎放射器	手	30	10	73	12	4	9	1	1		炎熱
イービス	ミサイル	肩	23	12	88	16	3	3	4	5		炎熱+衝撃
イーグレット	ロケット	肩	41	12	66	12	4	2	2	4		炎熱+衝撃
ダムピアス	キャノン	肩	35	11	67	16	3	3	1	2		貫通+衝撃
マッドキャップ	バズーカ	手	30	11	61	38	1	3	1	2		貫通+衝撃
ハードブロウ(1)	パンチ	手	12	10	70	21	1	0	1	1		衝撃
ラバースM2	対空ミサイル	肩	50	12	86	35	1	2	4	5		炎熱+衝撃
スカイゴス	対空ロケット	肩	41	12	63	8	6	2	2	4		炎熱+衝撃
アイアンランプ	ナックル	手	18	10	75	42	1	0	1	1		衝撃
ロッダー	ロッド	手	18	10	80	44	1	0	1	1		衝撃
ジュアリーEX	マシンガン	手	39	10	73	12	5	9	1	1		貫通
グレンツェ	ライフル	手	37	10	80	41	1	9	1	1		貫通
オーデンM90	ショットガン	手	36	10	70	7	8	9	1	1		貫通
レイジーホーン	グレネード	肩	18	13	70	24	1	2	2	3		炎熱+貫通
ホットリバー30	火炎放射器	手	35	10	73	15	4	9	1	1		炎熱
プラヴァーM2	ミサイル	肩	29	14	85	45	1	2	4	5		炎熱+衝撃
ドンキー	ロケット	肩	47	14	65	18	3	1	2	4		炎熱+衝撃
グマス76mmm	キャノン	手	40	13	66	19	3	3	1	2		衝撃+貫通
M405A	バズーカ	手	36	13	60	45	1	3	1	2		炎熱+衝撃
ハードブロウ(2)	パンチ	手	14	10	70	25	1	0	1	1		衝撃
プラヴァーS	対空ミサイル	肩	58	14	85	41	1	2	4	5		炎熱+衝撃
ホークアウル	対空ロケット	肩	47	14	67	12	5	2	2	4		炎熱+衝撃
プレスニードル	ナックル	手	20	10	75	44	1	0	1	1		衝撃
ハードロッド	ロッド	手	21	10	80	47	1	0	1	1		衝撃
44mmエトヴァ	キャノン	手	0	0	68	19	3	3	1	2	ARM:ツェーダーT2	衝撃+貫通
ピュースM14	マシンガン	肩	78	12	77	13	5	9	1	1		貫通
ラストワード	ライフル	手	73	12	82	47	1	9	1	1		貫通
ヒガ9式散弾銃	ショットガン	手	70	12	72	8	8	9	1	1		貫通
GL200M3	グレネード	肩	34	14	70	28	1	2	2	3		炎熱+貫通
ウォーマー	火炎放射器	手	69	12	72	17	4	9	1	1		炎熱
ヴィルト	ミサイル	肩	55	16	86	30	2	2	4	5		炎熱+衝撃
ゴスホーク	ロケット	肩	92	16	63	12	6	2	2	4		炎熱+衝撃
ブラスタ86mm	キャノン	肩	78	14	68	22	3	3	1	2		衝撃+貫通
グリーリー	バズーカ	手	72	14	60	52	1	3	1	2		炎熱+衝撃
ハードブロウ(3)	パンチ	手	27	12	70	29	1	0	1	1		衝撃
29mmマシンガン	マシンガン	手	0	0	75	8	6	9	1	1	BODY:スタブライン	貫通
17mmマシンガン	マシンガン	手	0	0	76	8	6	9	1	1	ARM:ガスト503B	貫通
FL-120	火炎放射器	手	0	0	73	12	4	9	1	1	ARM:スタブライン	炎熱
M926BZ	バズーカ	手	0	0	60	45	1	3	1	2	ARM:オバディア	炎熱+衝撃
60mm砲	キャノン	肩	0	0	68	22	3	3	1	2	ARM:ビガーMI	衝撃+貫通
MカイユI	対空ミサイル	肩	116	16	84	26	2	3	4	5		炎熱+衝撃
スカイスナイプ	対空ロケット	肩	92	16	68	12	6	2	2	4		炎熱+衝撃
ダブルネイル	ナックル	手	38	12	75	47	1	0	1	1		ノーマル
ハートクラブ	ロッド	手	39	12	80	50	1	0	1	1		衝撃
ボルトタスク	パンチ	手	0	0	71	52	1	0	1	1		ARM:タトウC

※基本的に武器は5種類に分けられる。近距離攻撃用の武器はマシンガン、ライフル、ショットガン、火炎放射器、キャノン。格闘用の武器はナックル、ロッド、パンチ。遠距離攻撃用の武器はミサイル、ロケット。遠近両方の攻撃に使用できる武器はバズーカ、グレネード。

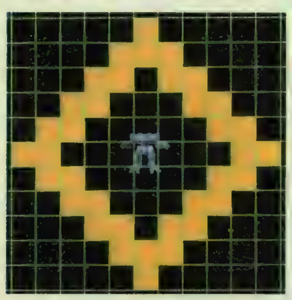
遠距離攻撃武器の射程について

遠距離攻撃は使用できる回数こそ少ないものの、戦術的には大きな意味を持つ攻撃である。そこで遠距離攻撃武器の特性について、もう少し詳しく解説しておこう。序盤で登場する遠距離攻撃武器は、大きく分けてミサイル系とグレネード系の2種に分類できる。両者の違いはその攻撃対象。ミサイル系の武器は、近距離武器や格闘武器と同じく、1機の敵を攻撃対象とするのに対し、グレネード系の武器は、特定の範囲を攻撃対象とするのだ。この攻撃対象の違いは、使い勝手に大きな影響を与える。つまり、戦闘の状況によってはミサイル系は使えるが、グレネード系は使いづらいといったケースもでてくるだろう。



グレネード系

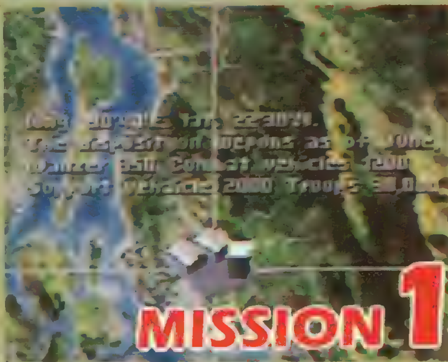
グレネードは着弾地点を中心に、周囲のスクエアにまで攻撃が及ぶのが特徴。つまり敵が密集している地点を狙えば、複数の敵に同時にダメージを与えられる。その反面、敵味方が入り乱れる状況では、味方にまでダメージが及んでしまう危険性もある。使いどころを選ぶ武器といえる。



ミサイル系

他の武器と同じように攻撃対象が特定のユニットに固定される。グレネードのように多くの敵をまとめて攻撃できないが、どんな状況でも安心して使うことができる。また、射程距離も長いので、先制攻撃にはうってつけ。ただし、グレネード同様、多くのAPを消費してしまう。

実践編 挑戦意欲をかき立てるバトルの幕開け!!



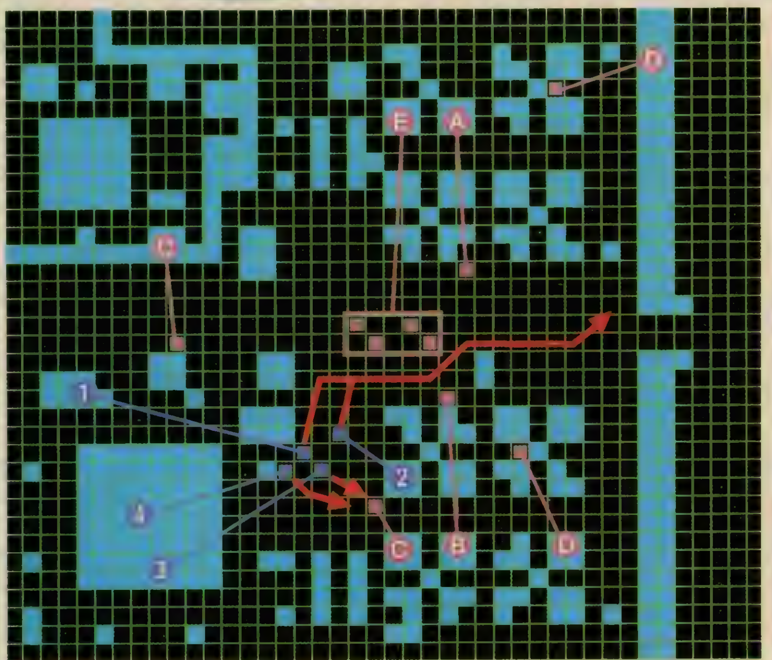
PROLOGUE プロローグ
アロルデシュ軍部の暴走!?

物語はアロルデシュにある、ＯＣＵのリミアン駐留基地から幕を開ける。主人公アッシュはこの基地に駐留するヴァンツァーパイロットの１人。彼はいつものように夜間警備の任務に就いていた。警備の任務を終え、交代の時間になった直後、事件は起こる。ヴァンツァーの修理を装って、基地内に侵入したアロルデシュ兵が、攻撃を仕掛けてきたのだ。事態に気づいたアッシュは仲間とともに敵の撃退に乗り出すが……。

SETUP ヴァンツァーのセットアップ
まずはバランスを重視せよ

ゲーム開始当初ということもあり、セットアップでの選択の幅はあまり多くない。ただし敵のヴァンツァーの性能も低いので、初期の設定でも、それほど苦戦する心配はないはずだ。優位を高めたい場合は、武器の組み合わせを変更しよう。まず全ヴァンツァーが近距離攻撃、格闘が可能となるようにすること。そして予備のミサイルをアッシュに装備させること。ちなみに近距離武器のオススメはマシンガンだ。

リミアン駐留基地 アロルデシュ兵の襲撃から基地を守りきれ!!



マップ解説：■＝侵入不可能なエリア

勝利条件：敵の全滅

DATA

★PLAYER味方ユニット★

グリフはミッションの最後で囮になってくれるので、捨てゴマとして使うのがいいだろう。特にＡＡＨ４５ａへの攻撃はグリフに担当させよう。



①アッシュ ゼニスＶに搭乗
近距離、遠距離、格闘戦とも無難にこなせる万能戦士。バランスよく育てたいキャラだ。

②エイミア ゼニスＶに搭乗
素早い動きを駆使した近距離攻撃を得意とする。スキルの連鎖も他のキャラより多い？

③ジョイス ギザ４Ｃに搭乗
遠距離、近距離の攻撃が得意。格闘戦がやや苦手なのは、やはりスマートな性格ゆえ？

④グリフ ゼニスＶに搭乗
無骨な外見からもわかるように、格闘戦をもっとも得意とする。遠距離攻撃もＯＫ。

★ENEMY敵ユニット★

遠距離攻撃用の武器を装備しているのはスタブラインとAAH45a。特にAAH45aはHPが少ないからといって軽視してはダメ。

	機種名	タイプ	移動力	総HP	武装	機体数
A	スタブライン	ヴァンツァー	7	174	FL-120(S) FL-120(S) 29mmマシンガン(S) イービス(L)	1
B	ウォーラスMI	ヴァンツァー	7	160	アイアンランプ(P) アイアンランプ(P) SP06—N(D) SP06—N(D)	1
C	ガスト503B	ヴァンツァー	7	165	17mmマシンガン(S) 17mmマシンガン(S) SP06—N(D)	2
D	AAH45a	突撃戦闘ヘリ	7	107	HRC-32(L) HRC-16(L) 20mmAC(S)	2
E	VT500	輸送車輌	7	89		4

※武装のカッコ内は武器のタイプ（Ｐ）：格闘用武器（Ｓ）：近距離攻撃武器（Ｌ）：遠距離攻撃武器（ＬＳ）：遠近両用武器（Ｄ）：シールド　武器の仕様はＰ63参照

TACTICS 攻略ポイント
バトルの基本をしっかりと把握しよう

●２機以上で１機を攻めよう!!

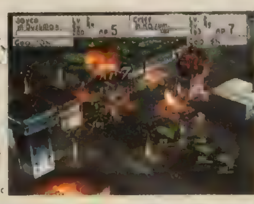
まず前方にいるアタッカーに対して、エイミア、ジョイスの２機で攻撃を仕掛ける。アッシュとグリフは、左前方のファイターに対応。アッシュ、ジョイスの遠距離攻撃に、グリフ、エイミアの近距離攻撃というコンビネーションで攻めよう。



◀遠距離と近距離を組み合わせて攻めるのが効率的だ。

●輸送トラックで経験値を稼げ

４台の輸送トラックは、武器を搭載していないため、経験値稼ぎにはもってこいの相手だ。ただし彼らは、味方ヴァンツァーの被害が大きくなると逃走してしまう。そこで、アッシュ、グリフの２機を先行させて、逃走経路を封じてしまおう。



◀ゲートを塞いでしまえばトラックは逃げ場を失う。

EPILOGUE エピローグ
孤立無援の逃避行が始まる…

苦戦の末、侵入者の撃退に成功したアッシュたち。だが、基地も壊滅的なダメージを被ってしまった。そんな最中、新たな敵の増援が出現。これ以上の戦闘は無理と悟ったアッシュたちは、基地を放棄して逃走する。グリフの尊い犠牲のおかげで、辛くも難を逃れたアッシュだが、前途は多難に満ちていた。



◀危機的な状況の中、グリフは自ら囮になることで、逃走のチャンスを作り出す。



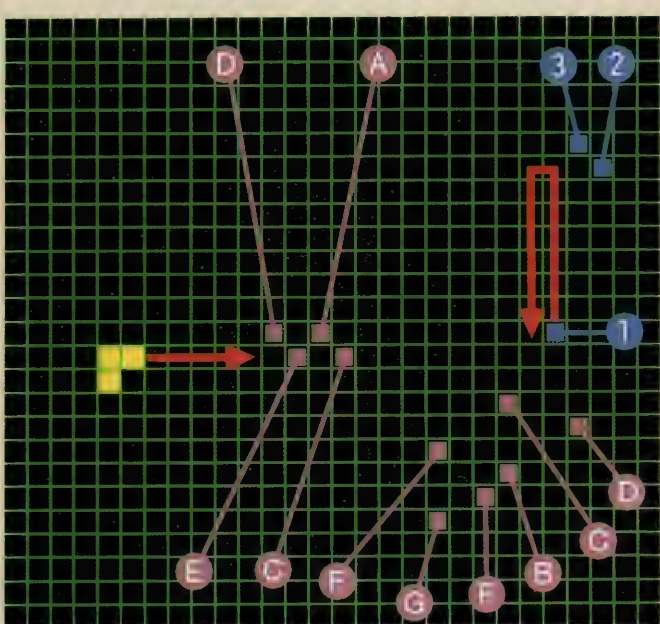
PROLOGUE プロローグ
アッシュたちに心強い味方!?

基地周辺の森に潜伏したアッシュたちは、偶然チャンネルをあわせた民間放送から驚くべき事実を知る。なんと、アロルデシュ陸軍のヴェン＝マッカージェ中佐を首謀者とするクーデター部隊が蜂起。ＯＣＵの基地のほとんどはクーデター部隊によって占拠されてしまったのだ。アッシュたちは国外への脱出を決意。最短ルートで国境へ向かう。と、その道中、彼らはクーデター軍に囲まれているＯＣＵ兵と遭遇する……。

SETUP ヴァンツァーのセットアップ
回復系アイテムを忘れずに

エイミアが気転を利かせて、逃走の際に幾らかの装備類を持ち出してくれたお陰で、多少のセットアップは可能となっている。だが、武器のバリエーションはそれほど多くないので、基本的な装備はミッション１とほぼ同じと考えていい。リペア、リバースといった回復アイテムを装備できるので、ジョイスのバックパックに収納するのを忘れずに。まだ序盤なので、近距離攻撃のレベルを上げるのがオススメだけど、少し不安なプレイヤーはブラヴァーＭ２を装備しよう。

バタリの森 クーデター軍に包囲された仲間を救い出せ!!



マップ解説：■＝アッシュたちの出現位置

勝利条件：敵の全滅

DATA

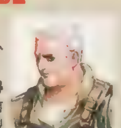
★PLAYER味方ユニット★

アッシュ　エイミア　ジョイス

スキルのセットで、敵を早めに倒したいならレッグファーストはつけない方が無難。経験値稼ぎには有効だけど。

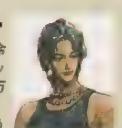
NEW FACE

①トマス



豪快な性格からもわかるように、格闘戦を得意とする。最前線を好む突貫型の指揮官である。ゼニスＶに搭乗

②ロッキー



無口で常に冷静沈着。アッシュのような万能型に近いが、どちらかというと格闘戦が得意。ゼニスＶに搭乗

③ロズウェル



お調子者のギャグメーカーだが、メカニックとしての腕は一流。得意な攻撃法は遠距離だ。ギザ４Ｃに搭乗

★ENEMY敵ユニット★

	機種名	タイプ	移動力	総HP	武装	機体数
A	CalM400S	ヴァンツァー	7	221	ジュアリーEX(S) ホットリバー30(S) SP06-N(D)	1
B	スタブライン	ヴァンツァー	7	174	FL-120(S) FL-120(S) 29㎜マシンガン(S) イービス(L)	1
C	ウォーラスM1	ヴァンツァー	7	160	アイアンランプ(P) アイアンランプ(P) SP06-N(D) SP06-N(D)	2
D	ガスト503B	ヴァンツァー	7	165	17㎜マシンガン(S) 17㎜マシンガン(S) SP06-N(D)	2
E	SP10a	リペアヴァンツァー	7	68	SP10a(D) SP10a(D)	1
F	BT77M1	戦闘車輌	7	136	89㎜キャノン(LS) 20㎜AC(LS)	2
G	RSV300R	戦闘車輌	7	98	100㎜RK(L)	1

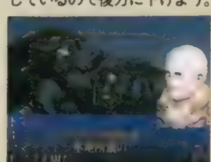
※武装のカッコ内は武器のタイプ（Ｐ）：格闘用武器（Ｓ）：近距離攻撃武器（Ｌ）：遠距離攻撃武器（ＬＳ）：遠近両用武器（Ｄ）：シールド　武器の仕様はＰ63参照

TACTICS 攻略ポイント
有利なポイントに敵を呼び寄せて迎撃せよ!!

●トマスを突出させないように

前回と異なり、敵が分散していないので各個撃破しにくい。逆にこちらの１機が集中攻撃にさらされる危険もあるので、１機だけ突出するような事態は避けるように。そこでまず最初のターンでトマスを後方に下がらせるのを忘れずに。基本的な戦術は、十分な布陣を敷いて、敵を誘い込んでの迎撃だ。

▼初期配置ではトマスが突出しているので後方に下げよう。



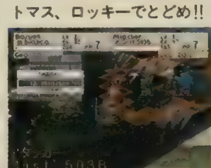


▲部隊単位で連携できるような配置を整えるのがポイント。

●ロズウェルの遠距離攻撃を生かそう

このミッションから登場するロズウェルは、最初からブラヴァーＭ２を装備している。近づいてくる敵をこれで攻撃して近距離攻撃か格闘戦で倒すのがセオリーだけど、やはり頼りになるのは近距離攻撃。味方のユニットにより向き不向きはあるけれど、全体的に近距離攻撃のレベルを上げておくのがいいぞ。

▼ロズウェルの攻撃で先制し、トマス、ロッキーでとどめ!!





▲敵が密集している場合は、ホーングレネードが有効だ。

EPILOGUE エピローグ
トマスの助言によりダカへ…

クーデター軍に追いつめられ絶体絶命だったトマス、ロッキー、ロズウェルの３人は、偶然、近くを通りかかったアッシュら３人によって助けられた。そして、同じＯＣＵ軍の軍人である彼らは、自然と行動を共にすることになる。トマスによると、国境付近はクーデター軍が密集していて、とても通過するのは不可能らしい。それよりも、ダカを通るルートの方が安全だという。ダカには昔なじみがいるので助けを望めるという言葉につられ、トマスに従うアッシュたちだった。



◀アッシュたちが考えていたルートはかなり警戒が厳重らしい。

フロントミッション セカンド



トマスに従い、ダカ郊外のサリバシュの館に身を隠すアッシュたち

半信半疑ながらもトマスの案を採用したアッシュたちは、ダカへ向かった。トマスの先導によって辿り着いたのは、物々しい警備体制がしかれたダカ郊外の屋敷。トマスの言葉は偽りではなく、到着した彼らはトマスの友人に温かく迎えられた。だが、その友人とはサリバシュ＝ラブラ。国際マフィア「バーグショミティ」のボスであった。サリバシュは、アッシュたちの脱出を助ける代わりに、１つの条件を出すのだが……。


◀無雑作に屋敷の正面に向かうトマスに対して、ヴァンツァーを操るガードマンが警告を発する。すでにここもクーデター軍の支配下に置かれていたのか!? 緊張するアッシュたち。


▶トマスたちを屋敷に迎え入れたサリバシュは、彼らの脱出に協力する代わりに、自分の仕事を手伝うように要求してくる。


◀サリバシュの要求に対し、真っ向から反発するジョイス。彼の過去になんらかの関係が!?


ジョイスを諭すリラ

▶感情的に反発していたジョイスだが、リラにアロルデシュの内情を知らされ態度を和らげる。

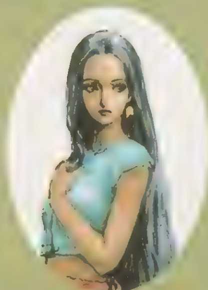
国際マフィア「バーグショミティ」とは?

アロルデシュ内外の貿易を行う「バーグ運輸」が、国際的密輸組織という別の顔を持っていることは周知の事実。それが「バーグショミティ」である。彼らが扱っているのは、主にＯＣＵ軍から非合法に入手した武器や生活物資。ＯＣＵからのアロルデシュの独立を願うサリバシュは、これらの物資を第三国や、国内の志を同じくする者たちに横流ししているのだ。



サリバシュ・ラブラ

トマスの昔なじみにして、国際的密輸組織を牛耳る大物。反ＯＣＵ派であるヴェンとは浅からぬ関係らしいが、軍事クーデターという強行手段に出た彼に対する感情は複雑である。

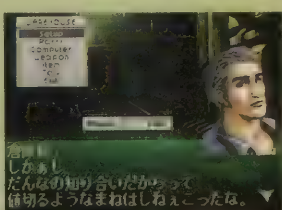


リラ・ラブラ

サリバシュの娘。幼いときに母を亡くし、男手ひとつで育てられてきたが、性格は大人しい。父親がしていることは承知しているが、祖国のためには仕方ないことと思っている。

本格的なショップがついに登場!!

サリバシュの提案を受け入れ、協力を承諾すると、彼の屋敷の地下にある倉庫が使用できるようになる。ここでは、ヴァンツァーのセットアップができるのはもちろん、パーツや武器の購入も可能。これまでは、限られたストックの中でやり繰りしてきたが、これからはいよいよ、自分好みのヴァンツァーを作り上げることができるわけだ。ここでのパーツのオススメはビガーMⅠ。防御力は低いがＨＰが高く、高出力であるのが見逃せない。ボディはコレに決まりっ!!



▶主人の客とはいえ、代価はしっかりと要求するショップのオヤジ。さすがが商売人だ。

ヴァンツァー&パーツ		
	ギザ4C	フロストM37
	ビガーMⅠ	ゼニスV

武器（カッコ内は価格）			
ブラヴァーM2（52）	ジュアリーEX（39）	ホットリバー30（40）	ハードロッド（30）

※ヴァンツァー&パーツ、武器の性能、価格はＰ63参照。

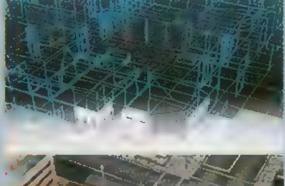
コンピュータ（カッコ内は価格）		バックパック（カッコ内は価格）		シールド（カッコ内は価格）
アボットⅠ（96）	ペリオールⅠ（96）	PB-T3A（22）	AG-1000A（58）	SP06-N（28）

	名称	効果	価格
回復アイテム	リペア1	パーツHPを最大HPの50%回復させる	10
	リペア2	パーツHPを最大HPの75%回復させる	50
	リバース1	パーツHPを最大HPの25%回復、HP0のパーツも修理できる	80

補充用弾倉（価格はすべて10）		
マシンガン弾倉	ライフル弾倉	ショットガン弾倉
グレネード弾倉	火炎放射タンク	ミサイル弾
ロケット弾	キャノン弾倉	バズーカ弾倉

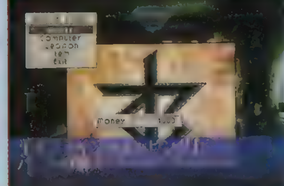
Early Bird Systemとは?（アーリーバード監視システム）

ＯＣＵの偵察衛星を駆使した監視システム。ネットワーク上で、特定のパスワードを入力することで、地上のあらゆる場所の状況を正確に知ることができる。ミッション３では、この監視システムを使うことで、敵の配備状況、ヴァンツァーの特性や装備などを、戦場に向かう前に調査することが可能となっている。これらの情報は、セットアップの際に大きな参考となるのでチェックを忘れずに。


◀まずはワイヤーフレームで描かれたマップの全体像が表示され、徐々に詳細画面に切り替わる。

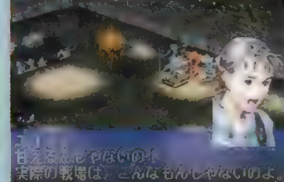
今後の武器購入はネットワークで

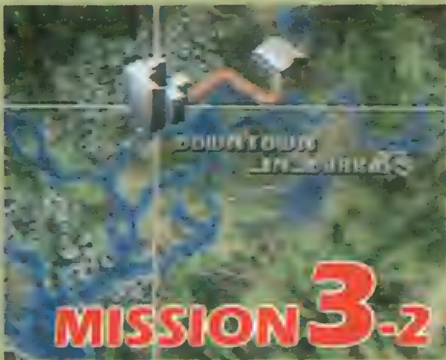
武器の購入は、ショップだけでしかできないわけではない。『セカンド』では、ネットワークを駆使したオンラインショッピングも可能なのだ。ネットワークの利点は、どの街のショップであろうとも、そこにわざわざ足を運ばずに利用できる点。ただし、ネットワークで購入できるのはバーグ運輸関係のショップのみ。新たなショップが登場したら必ずパスワードを聞いておくように心掛けよう。


◀情報収集からパーツ類の購入まで、ネットワークの利用価値はかなり大きい。今回のポイントかも。

次のミッション３の下準備 エースたちを鍛えろ！

ミッション３－２へ行けるようになってから、サリバシュに話し掛けると、彼の部下を鍛えてくれるように依頼される。サリバシュの部下のエースたちは、次のミッションで一緒に戦うので、彼らのレベルが上がると、それだけ次のミッションがラクになる。しかも、エースたちのレベルが上がるとサリバシュから報酬をもらえて、まさに一石二鳥。エースたちを思う存分、鍛えてあげよう。


◀地下訓練場でエースたちを鍛錬。装甲属性といった基礎から教えるのでプレイヤーの勉強にもなる。



MISSION 3-2

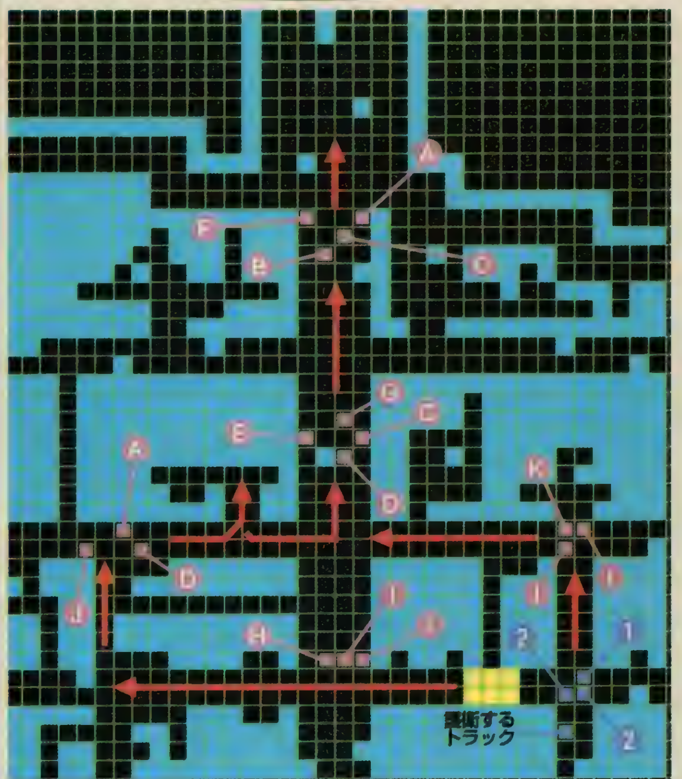
PROLOGUE プロローグ
今回は都市が戦場となる!!

当初サリバシュに反発していたジョイスだが、リラとの会話によって彼の立場を理解。他に選択の余地もないことから、サリバシュの仕事の手伝いを引き受けることになる。その仕事とは、ダカ市内にある彼の倉庫からの武器の輸送。クーデターの指導者・ヴェンと微妙な関係にあるサリバシュは、自分の身を守るためにより多くの武器が必要なのだという。アッシュたちは、この輸送車両の護衛を務めることになるが……。

SETUP ヴァンツァーのセットアップ
遠距離攻撃能力は必須!?

敵と味方の戦力を比較した場合、ヴァンツァーの性能はほぼ互角。先制攻撃を仕掛け、こちらの受けるダメージを最小限に留めることが重要となる。そのためには、遠距離攻撃を行なうためのミサイルは不可欠といえる。ただし、トラックの速度にあわせて、長距離を移動することも考慮すると、あまりヴァンツァーが重くなり過ぎるのも考えもの。割り切って遠距離型と近距離型の2タイプに分けて編成するといいかも。

首都ダカ ダウンタウン
警備網を突破し、武器を輸送せよ!!



マップ解説：■＝進入不可能な場所　■＝アッシュたちの出撃位置

勝利条件：輸送トラックが脱出するまで護衛

DATA

★PLAYER 味方ユニット★

アッシュ　エイミア　ジョイス
トマス　ロッキー　ロズウェル

敵が多いだけにレベルアップのチャンスだが、迅速さを要求されるミッションなので、できるだけ多くの遠距離攻撃の武器を装備させるのが無難。

味方NPC

このミッションでは、初のＮＰＣが登場する。彼らは本隊とは別ルートで進行し、敵を陽動する。彼らの活躍もここではかなり重要となる。

①エース　ゼニスⅤに搭乗
②エースの部下　ギザ４Cに搭乗

★ENEMY 敵ユニット★

ヴァンツァーに関しては、武器、耐久度など、ほとんど互角のユニットばかりである。下手に戦うと消耗戦になる恐れがあるので、チームを組んでの攻撃を忘れるな！

	機種名	タイプ	移動力	総HP	武装	機体数
Ⓐ	フロストM37	ヴァンツァー	7	221	ブレスニードル(P)　ブレスニードル(P)　SP06-N(D)　SP06-N(D)	2
Ⓑ	カーム400S	ヴァンツァー	7	221	ホットリバー30(S)　グレンツェ(S)　SP06-N(D)	1
Ⓒ	カーム400S	ヴァンツァー	7	221	ジュアリーEX(S)　オーデンM90(S)　SP06-N(D)	2
Ⓓ	カーム400S	ヴァンツァー	7	221	ジュアリーEX(S)　グレンツェ(S)　SP06-N(D)	2
Ⓔ	スタブライン	ヴァンツァー	7	174	FL-120(S)　FL-120(S)　29mmマシンガン(S)　イービス(L)	1
Ⓕ	スタブライン	ヴァンツァー	7	174	FL-120(S)　FL-120(S)　29mmマシンガン(S)　イーグレット(L)	1
Ⓖ	SP10a	リペアヴァンツァー	7	68		1
Ⓗ	AM121M1	戦闘車輌	7	121	20mmAC(LS)　7.5mmマシンガン(S)	1
Ⓘ	BT77M1	戦闘車輌	7	136	89mmキャノン(LS)　20mmAC(LS)	4
Ⓙ	OC300MA	戦闘車輌	7	94	WAG5s(L)　WAG5(L)	1
Ⓚ	RSV300R	戦闘車輌	7	98	100mmRK(L)　5.5mmマシンガン(S)	1

※武装のカッコ内は武器のタイプ（Ｐ）：格闘用武器（Ｓ）：近距離攻撃武器（Ｌ）：遠距離攻撃武器（ＬＳ）：遠近両用武器（Ｄ）：シールド　武器の仕様はＰ63参照

TACTICS 攻略ポイント
集中攻撃による各個撃破を心掛けよう

●難関ミッション！　トラック護衛

序盤のヤマ場といえる、トラック護衛の任務。ここでは、最もオーソドックスな攻略法を示そう。それは、最初トマスの示す移動の指示どおりにアッシュたちのヴァンツァーを移動させるルートだ。トラックの進むルート上の敵を倒していけば簡単に倉庫までたどり着けるはず。ただし、トラックは毎ターン進めるだけ進むので、先行させるようにヴァンツァーを移動させなければならない。トラックとヴァンツァーの距離が離れると、トラックが停止してしまうので注意すること。

●爆撃位置を避けて進め！

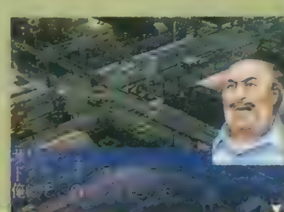
トラックが武器を積み終えるとダカへの爆撃が開始される。爆撃地点は直前に告知されるので慌てる必要はない。でも、爆撃位置はだんだん近くなるので長居は無用。



▶空爆を食らってしまうとヴァンツァーも一撃で大破。

EPILOGUE エピローグ
サリバシュにもヴェンの手が…

輸送トラックを守りながら、首都からの脱出に成功したアッシュたち。と、そのときサリバシュから通信が入る。それによると、サリバシュ邸にクーデター軍が迫っているという。そこで彼らはドゥカンディにある、サリバシュのアジトで合流することになった。



◀すでにヴェンはサリバシュ邸にもその手を伸ばしていた。



闘技場のある街、ドゥカンディ

サリバシュの密輸武器の輸送には成功したものの、ヴェンの指示による無差別な空爆のおかげで、首都ダカは大きな被害を受けた。街は火の海と化し、民間人の死者もでたようだ。サリバシュは自分の軽率な行動が招いた結果に茫然自失。とてもアッシュたちの脱出を手助けできる状態ではなくなっていた。そこで彼らは、サリバシュが落ち着くまで間を置くことにし、ドゥカンディの街へ繰り出した。すると、一足先に街を見物していたロズウェルが、闘技場を見つけたという。彼らは気晴らしを兼ねて闘技場へと向かった。



◀前作でもおなじみの闘技場。今作では、より充実した内容になった!!

2つの戦いが用意された闘技場

ソロファイト

重要な資金調達手段の1つとして、前作でも登場した闘技場。「セカンド」ではこのシステムも、さらに進化したものとなっている。前作でもおなじみの、ヴァンツァー同士が1対1で戦うソロファイト。まずは、このシステムから解説しよう。ソロファイトでは通常のシナリオ戦闘と違い、バトルに先立ち自分が使用する攻撃法を5ターン分まとめて入力する。例えば、マシンガン→ミサイル→パンチ→パンチ→マシンガンといった具合だ。この5ターン分のコマンドを1セットとし、どちらかのボディが破壊されるか、全ての武器が使用不能になるまでターン毎に攻撃し合う。なお、あらかじめ選択していたコマンドで使われている武器が、腕のパーツが破壊されるなどして、使用不能になってしまった場合、そのターンは攻撃できなくなってしまう。



▲最初に5回分の攻撃パターンを入力。相手に有効な攻撃を見抜くだけでなく、展開の読みが重要。



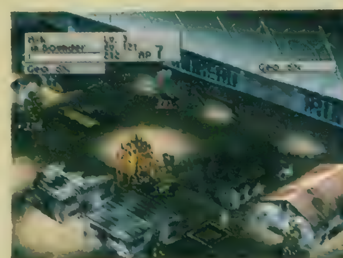
▲相手となるパイロットも多種多彩。もちろん戦闘に勝利すれば、アイテムやお金が手に入る。

チームファイト

「セカンド」で新たに登場したのがチームファイト。その名のとおり、多人数で戦う団対戦だ。対戦機数は最大で5対5。相手チームは必ず5機で参加してくるが、プレイヤー側は1機〜5機まで、自由に参加人数を変更することができる。チームファイトは、シナリオでのバトルとほぼ同様のシステムで展開するが、若干の違いがある。まず、第一にバトルに先立って、相手側、プレイヤー側ともに「大将」を1人設定する点。チームバトルでは、敵を全滅させるのではなく、敵の大将を撃破した時点で勝利となるのだ。そのため、通常の戦闘とはやや異なった戦術が要求されることになる。また、シナリオでの戦闘のように、相手を降伏・投降させてパーツを奪うこともできない。なお、チームファイトはメモリーカードのデータを使っての、対戦プレイも可能となっている。



▲参加メンバーの中から自軍の大将を選択。この大将をいかに守るかが勝利のためのポイントだ。



▲バトルフィールドは複数用意されている。フィールドによって、戦術にも違いが出てくるはずだ。

新しい町でのショップのチェックも忘れずに!

サリバシュのアジトの地下には、例によってショップが存在する。ここでは新たな武器、パーツを入手できるので、忘れずにチェックしておこう。この中で目を引くのは、対空ミサイルの存在。次のミッションでは、意外に役に立つかもしれないぞ!!



▲オンラインショッピングのためのパスワードをもらうのも忘れずに。

ヴァンツァー&パーツ	ジービュT4	バジェM13
	ゾラC5	ビガーM1

武器(カッコ内は価格)			
ラストワード(82)	ヒガ9式散弾銃(70)	ウォーマー(81)	グリーリー(74)
ハートクラブ(60)	ピュースM14(78)	GL200M3(56)	ヴィルト(104)
ゴスホーク(94)	ブラスタ86mm(82)	Mカイユ1(106)	スカイスナイプ(94)

※ヴァンツァー&パーツ、武器の性能、価格はP63参照。

コンピュータ(カッコ内は価格)		バックパック(カッコ内は価格)		シールド(カッコ内は価格)
クレイオール1(153)	デリカート1(153)	PB-T2A(59)	AG-450A(132)	SN-46Z(32)

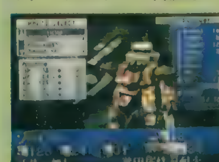
	名称	効果	価格
回復アイテム	リペア1	パーツHPを最大HPの50%回復回復させる	10
	リペア2	パーツHPを最大HPの75%回復させる	50
	リペア3	パーツHPを最大値まで回復させる	100
	リバース1	パーツHPを最大HPの25%回復、HP0のパーツも修理できる	80
	リバース2	パーツHPを最大値まで回復、HP0のパーツも修理	150

補充用弾倉(価格はすべて10)			
マシンガン弾倉	ライフル弾倉	ショットガン弾倉	グレネード弾倉
火炎放射タンク	ミサイル弾	ロケット弾	キャノン弾倉
バズーカ弾倉	対空ミサイル弾	対空ロケット	

	名称	効果	価格
E・T・C・	地雷	上に乗ったユニットの脚部パーツを破壊する	10
	チャフ	ミサイル攻撃に対して地形効果を30%アップさせる	20
	スモーク	ミサイル以外の攻撃に対して地形効果を30%アップさせる	20

キミは機能を重視する? それとも外観にこだわる?

パーツや武器のバリエーションが増加するにしたがって、ヴァンツァーのスタイルも、プレイヤーの個性が際立ってくる。ところが、性能重視で機体を組み上げると、意外に不格好な外観になりやすかったりする。おそらく、バラバラにパーツを組むよりは、同じ機種やメーカーのパーツ同士の方がマッチして見えるのだろう。機能をとるか、外観にこだわるか、これはけっこう難問かも。



◀スマートな外観にこだわると、性能が少々損なわれがちになる……。



▶性能を重視すると、どうにもチグハグな外観に。ま、主観の問題だが。



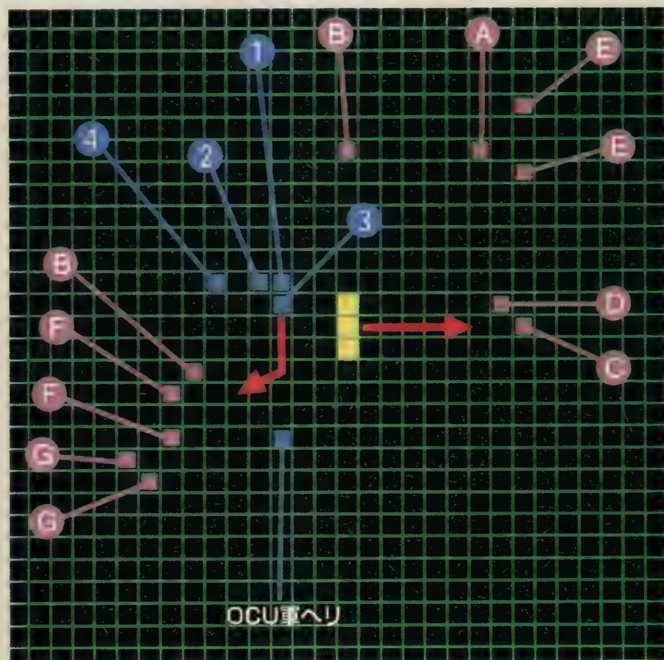
PROLOGUE プロローグ
戦いを決意するサリバシュ

ショックから立ち直ったサリバシュは、ＯＣＵと連絡をとり、南の海岸で待機している制海艦に、アッシュたちが乗り込めるよう手配してくれた。だが、ここで彼は思いもよらない頼みを持ち出す。アッシュたちに、国に残って欲しいというのだ。サリバシュはヴェンと戦うことを決意。アッシュたちに協力を要求してきたのだ。協議の末、トマス率いる陸軍組はアロルデシュに残り、アッシュたちは脱出することになる。

SETUP ヴァンツァーのセットアップ
機動力を考慮した組み立てを

今回のミッションは海岸が舞台ということで、フィールドのほとんどは砂地となっている。砂地では、ヴァンツァーの機動力がやや損なわれるため、できればエンジンの出力にゆとりを持った組み立てをしたいところだ。武器を減らしたくない場合は、バックパックにエンジン出力を強化するタイプをセットするといいだろう。なお、今回は敵側にヘリがいるため、一部のヴァンツァーには対空ミサイルを装備させよう。

アロルデシュ海岸
クーデター軍リーダー・ヴェンと遭遇!!



マップ解説：■＝トマスたちの出現位置

勝利条件：敵の全滅またはアッシュ、エイミア、ジョイスの脱出

DATA

★PLAYER味方ユニット★

❶アッシュ　❷エイミア　❸ジョイス
トマス　ロッキー　ロズウェル

トマス率いる陸軍組と、アッシュたちは目的が少々異なる。そこで彼らを３人ごとに分けて行動させるのがポイント。

味方NPC



❹リラ　ゼニスＶに搭乗

今回のＮＰＣはサリバシュの一人娘リラ。線の細い、おとなしそうな外見とは裏腹に、ヴァンツァーの操縦は８歳からやっているという強者。ただ敵に少々突っ込み過ぎるのがタマにキズ……。

★ENEMY敵ユニット★



ヴェン　OSH20aに搭乗

ついに姿を表わしたクーデターの首謀者。指揮能力・作戦能力が高いのはもちろんだが、ヴァンツァーなどの操縦も超一流。はっきりいって彼のヘリを落とすのは至難の技。あまり構わないのが得策か？

	機種名	タイプ	移動力	総HP	武装	[illegible]
Ⓐ	OSH20a	突撃戦闘ヘリ	8	125	15mmAC(LS)	1
Ⓑ	タトウC	ヴァンツァー	8	223	ボルトタスク(P)　ボルトタスク(P)　ビーウィスM14(S)	2
Ⓒ	タトウC	ヴァンツァー	8	223	ボルトタスク(P)　ボルトタスク(P)　ヴィルト(L)	1
Ⓓ	タトウC	ヴァンツァー	8	223	ボルトタスク(P)　ボルトタスク(P)	1
Ⓔ	AAH45c	突撃戦闘ヘリ	8	125	HRC-32(L)　AGM5s(L)　20mmAC(LS)	2
Ⓕ	AM121M1	戦闘車輌	9	121	20mmAC(LS)　7.5mmマシンガン(S)	2
Ⓖ	TCA83D	戦闘車輌	9	109	150mmキャノン(LS)	2

※武装のカッコ内は武器のタイプ（Ｐ）：格闘用武器（Ｓ）：近距離攻撃武器（Ｌ）：遠距離攻撃武器（ＬＳ）：遠近両用武器（Ｄ）：シールド　武器の仕様はＰ63を参照

TACTICS 攻略ポイント
２手に別れ、効率よく敵を撃破せよ

●ヘリは無視して敵を攻撃

このミッションでは、基本的に中央に集結して戦った方が、多少有利に戦いを展開できるが、少しでも早く敵をせん滅したい場合は、ちょっと危険だがマップの指示のように部隊を２つに分けて戦ってもいい。この場合はアッシュ、エイミア、ジョイスは戦車部隊を担当させ、トマスたちは橋の上にいるヴァンツァーの排除に向かわせよう。ヴェンの率いる戦闘ヘリ部隊が気になるが、こちらから攻撃をしなければ、序盤は動かないので、しばらくは無視しても大丈夫だ。



◀砂浜の戦闘ではヴァンツァーの機動力が大切。セットアップはよく考えて！

●スリングヘリの到着

アッシュたちを救助するために、ＯＣＵ軍の艦からスリングヘリが到着する頃には、おそらく敵は全滅しているだろう。しかし、万が一敵が残っていた場合は、スリングヘリが攻撃される危険があるので注意しよう。



▲攻撃する際は、ヴェンのヘリは後回しにした方が無難だぞ。

EPILOGUE エピローグ
物語は新展開を迎える……

アッシュたちの脱出が完了した時点で、このエピソードは一端終了。舞台はリミアン駐留基地に戻り、ＯＣＵ陸軍情報部の美人諜報員、サユリ・ミツズカとリーザ・スタンリーの２人を主人公にストーリーが展開していく。彼女たちは、リミアン駐留基地に収容されている捕虜の救出を試み、アッシュたちを逃がすために、自ら囮となったグリフと出会うことになる……。



◀リミアン基地を観察する２人。彼女たちの真の目的とは……？

次号、新展開のMISSION5から攻略！

悠久幻想曲

前号に引き続きイベントデータを大公開！
人気キャラコンテストの途中経過も発表だ

発売中 育成SLG	▶¥5,800　▶メディアワークス
	▶MC（1ブロック）

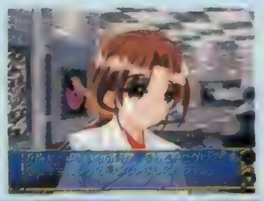
PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

スゴロクイベントでのこと。ルーレットを回す順番に疑問を持ったことはないかな？　実はこの順番は前半のアドベンチャー部分で、どう行動したかによって決まるようになっているのだ。例えば「Good News」のイベントで、最初に山越えではなく迂回ルートを選択。そして途中で出会うモンスターに戦闘で勝つと、ルーレットを回す順番が1番目になる。ちなみに「トラブル・バースデイ」のイベントでも順番が変わるのでいろいろ試してみてね。（Z佐藤）

完全攻略 Part3

キャラ別データ集の後編をお届け！

完全攻略の3回目となる今回は、まず特別講座として状態異常の手軽な治療法を紹介！　さらに前号に引き続いてイベントデータを大公開していくぞ。いちおう下にはデータの見方に関して解説してあるけど、掲載形式は前号と同じ。そんなわけで前号を読んだ人は、いきなりデータ集へ進んでいってもOKだ。これを参考に完全クリアを目指してがんばろう。





特別講座　状態異常は休日を使わずに治療しよう

軽症の状態異常を治療するのに、お金を使ったり休日を返上するのはもったいない。軽症ならばスケジュール中でも治療できるので、それらの方法を伝授しよう。



▲育成時の悩みのタネ、状態異常をムダなく治療する方法を紹介するぞ。次にプレイするときはこれらの方法で治してみよう。

●HP、MPの回復法

疲労や気疲れは、HP、MPが減少したときに発生する軽症の状態異常だ。これらが発生したら、仕事を割り当てずにスケジュールを実行しよう。こうするとその1週間は仕事はしないで過ごすため、HPとMPが徐々に回復していくぞ。回復量は意外と多いので軽症ならば十分治療できる。





▶ジョートショップで休憩。



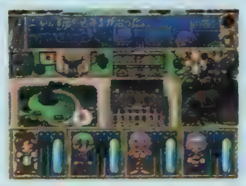
◀HPとMPが回復する。タダなのでお得だ！

●休日の「お出かけ」を使わずスケジュールで治療

有頂天や落ち込み、無気力といった状態異常は休日の「お出かけ」コマンドで治すのが最良と思われがち。でもこの方法だと、失敗したり一度では治らなかったりなど意外に手間がかかる。つまり、もう1つの、仕事を複数人数で実行するという治療法がオススメなのだ。これなら休日を使わずにバッチリ治療できる。



◀1つの仕事を複数人数で実行するのだ。



▶休日を使わなくても、この方法で治療できる。

キャラ別データ集

第2回 シーラ・リサ・クリストファー・マリア・エル編

まずはデータの見方をチェック！

前号で紹介できなかった残りの5キャラ、シーラ、リサ、クリストファー、マリア、エルのイベントデータを公開だ。下に紹介したデータの見方は前号と同じ。再チェックの必要のない人は読み飛ばしてもOKだ。

●イベントの発生条件を再チェック

テーマ別イベント

合計4回。1、2回目のイベントは信頼度が十分なら無条件で発生するが、3回目以降は条件がある。信頼度や発生条件はしっかりとチェックしておこう。

トラブルイベント

合計3回。信頼度を60以上にして発生日を迎えれば発生する。右で60以上のマークをチェックして上げておこう。

休日イベント

合計3回。発生月の休日に「遊びに行く」を実行。対象キャラの所へ行けば発生するぞ。そのほかの条件はないので、意外とカンタンなのだ。

任務イベント

合計3回。発生日に指定された仕事を主人公と対象キャラの2人で実行していると発生。ほかの仲間を加えることもできるぞ。最高は4人だ。

●信頼度のマークを数字に直すと

画面上ではマークで表示される信頼度を数字で表すと下のようになる。表中の数字がどのマークになるか確認しておこう。



●データ表の見方

発生日　イベントが発生する日付。普通はたった1日。でも休日イベントの場合は発生月となっていて、発生期間が1カ月ある。

発生条件　イベントを発生させるための条件。テーマ別イベントの表中の「前の2つを…」とは最初の1、2回目のテーマ別イベントのこと。

発生場所　イベントが発生する場所。休日イベントの場合「遊びに行く」を実行して指定の場所にいるキャラを訪ねるのだ。

条件仕事　イベントを発生させる仕事。任務イベントの場合、発生日に指定の仕事を主人公と対象キャラの2人が実行していれば発生。



Sheela Sheffield

現在の仲間と将来の夢どちらを選択するのか…



▲運命の選択！　留学を決意するシーラに対し、主人公としてどんな言葉をかけるべきか？　そしてその後の展開は？



シーラ・シェフィールド

大きな屋敷に住み、世界的に有名な指揮者の父とピアニストの母を持つ典型的なお嬢様。初期状態では音楽と舞踏のスキルを持っているが、残念ながらこのスキルを鍛練しても戦闘に役立つ奥義は会得できない。それよりもMPが高いことを利用し、魔法関係のスキルを上げよう。また、HPが低く、疲労や病気などの状態異常が発生しやすい。戦闘術や護身術のスキルを必要とする仕事をするときは、HPの残量に注意すること。

初期パラメータ

能力値：HP130　MP170
スキル：音楽LV３　舞踏LV１
魔　法：なし



誕生日11月25日



▶プレゼントの品は小物、自慢の喉、指輪の３種類。意味アリではなくても、そうとられやすいアクセサリは禁物だぞ。

●テーマ別イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	発生条件	成功のポイント
神のお告げ	６月６日	10	－	シーラとジュディの話には付き合おう。探している人物は由羅の家にいない。ほかを当たってみること。
招待状	７月21日	20	－	宣伝活動を優先的に進行させる。後半の展開はけっこう複雑。チケットは安易に受け取らないように！
プレリュード	10月21日	50	前の２つを成功させる	緊張するシーラに会い、勇気づけてあげること。最後のアレフの質問には、正直に答えるベシ。
ターニング・ポイント	２月28日	75	３つ目を成功させる	気まずい話題になったら謝る。その後はシーラに話を合わせ、最後には快く送り出してあげよう。

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度	成功のポイント
ピアノ・コンチェルト	４月25日	60	考えるよりもまず行動。関わり合いのありそうな人物から話を聞きまくり、最後まであきらめなければよい結果が出るはず。
星の降る街	８月16日	60	流れ星に協力して、捜し物を手伝って上げよう。ローズレイクやグラシオコロシアムに手掛かりがありそうだ。
時を越えて	10月26日	60	現場に残されていたバラの意味を探るべく、まずは図書館へ。その後はシーラの直感を頼りに行方不明の男の子を捜していこう。

●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所	成功のポイント
気晴らし	５月	陽のあたる丘公園	オススメのスポットは川。シーラが悩んでいることに関してはストレートに聞かないこと。
湖畔の音楽隊	10月	ローズレイク	妖精に逆らうのは×。作詞作業が行き詰まったら、帰りたい！　と言うことを切り出そう。
塵とほこりの果てに…	？	？	？

●任務イベント

タイトル	発生日	条件仕事	成功のポイント
失われた伝説を求めて	12月８日	神聖魔法：遺跡発掘	閉じこめられたら、ほかの出口を探そう。分かれ道では、左へ進んだほうが良い結果が！
あやまち	３月８日	盗賊：盗難品回収	壺を奪った犯人は追いつめないこと。あとはどんな答えを選んでもＯＫだ。
氷のもと	？	？	？

休日の所在

シーラの家
リヴェティス劇場
エイレン橋

キャラクターズコラム

人気投票の途中経過ではシーラがト～ップ！　まあヒロイン的な存在で人気はありそうだけど、ど～もシーラには、ほかのキャラよりラブラブなイベントが多い気が……。それも要因かな？



▶和歌山県　小川展弘さん：構図がグッド。人気投票には応募してくれたかな？

Lisa Meccano

宿敵との壮絶な戦いはどう決着するのか…





▲任務イベントの「煩悩もんすたー」には意外な見所が盛りだくさん。リサのこういった色っぽいセリフもドッサリなので何度もチャレンジしてみよう。

リサ・メッカーノ

宿敵を追いエンフィールドにやってきた、さすらいの女戦士。実戦仕込みの格闘術とナイフ技が得意で、口よりも先に手が出るタイプだ。さすが女戦士だけあって、最初から戦闘術と護身術にスキルを持っている。そのまま２つのスキルをガンガン鍛えまくれば、直接攻撃のエキスパートに成長してくれるだろう。魔法は苦手だが、少なくともHPを回復させる神聖魔法くらいは覚えさせておくようにしよう！

初期パラメータ

能力値：HP180　MP120
スキル：戦闘術ＬＶ３　護身術ＬＶ１
魔法：なし



格闘術とナイフ技が得意な女戦士

◎誕生日６月４日



▶プレゼントは昼飯とピザとドレスの３種類。やはりリサと言えば食べ物。気前よくおごってあげよう。

●テーマ別イベント

タイトル	発生日	必要親密度	発生条件	成功のポイント
プライド	５月11日	10	－	リサが訪ねてきたら追い返さないで迎えよう。その後はプライドを持って積極的に動いていくこと。
月は血の色に染まり…	７月13日	20	－	リサに会うまでは、好きな答えを選べばOK。戦っている２人を発見したら、止めるよりも割って入れ。
心に見えるもの	11月13日	50	前の２つを成功させる	花をどうするかは少女の気持ちになって考えれば、おのずと答えは出るはず。つねに常識的に行動だ。
DESTINY	２月13日	75	３つ目を成功させる	宿敵のことはあきらめさせる。リサの身に危険が迫ったら迷わず助けに入ろう。

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要親密度	成功のポイント
エレファント・ロスト	９月10日	60	ライフルに頼った行動を選ぶのは失敗のもと。象が空腹だということを利用し、それなりの作戦を立てよう。くれぐれもあせらずに！
犯人は誰だ!?	12月17日	60	ケンカが起きたら必ず止める。そして犯人との勝負には一番小さな果物を選択だ。あと勝負の結果はいさぎよく認めること。
ジョートショップ探偵団	１月10日	60	事件を解決するため積極的に行動。関係者から話を聞くときは偉い人から順番に。特に副館長の話はじっくり聞いておこう。

●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所	成功のポイント
落とし物です	５月	洋品店ローレライ	あくまでも目的は財布の落とし主を探すこと。捜査に行き詰まったら自警団に頼ろう！
ピザ・ファイト	９月	陽のあたる丘公園	マスク・ド・ピザの正体が分かっても、知らないふりをしよう。本人は大マジメだし……。
一日ママ	？	？	？

●任務イベント

タイトル	発生日	条件仕事	成功のポイント
煩悩もんすたー	４月15日	戦闘術：モンスター退治	どんな展開になっても、置かれた状況に逆らうことなく行動。食べ物の誘惑には負けるな。
目指すは売り切れ	10月８日	商売：チケット売り	コロシアム内で券を売るのは×。地道な行動より、バリエーションを変えながら大胆に！
火の用心	？	？	？

休日の所在

陽のあたる丘公園
祈りと灯火の門
さくら亭

キャラクターズコラム

まだ開発途中だった頃、「ピザ・ファイト」に登場するリサにはマスクがなかった。正体バレバレなのに何言ってるんだ？と思ってたら製品版ではちゃんとマスク付きだった。でもやっぱりバレバレ。ちょっと悲しい……。



▶大阪府　鬼丸羅印さん：「戦友」というのはわかる気がする。

Christopher Cross

女性が苦手なワケは?
はたしてそれを克服できるのか?





▲大きなものが好きらしく、コレクションもしているみたい。着ている服も、わざとダボダボのものを選んでいるようだ。そのワケは明かされるのか？

クリストファー・クロス

女性が苦手というとってもシャイな男の子。エンフィールド学園の魔法学科に在籍しているため、魔導書や魔法アイテムに関しての知識が豊富。初期状態では神聖魔法と医療術のスキルを持っているほか、HPを回復する神聖魔法を3つ覚えている。育成するときは神聖魔法をメインに鍛練しつつ、ほかの魔法も鍛えていこう。ただHPが低めなので、適度に休ませてあげること。

初期パラメータ

能力値：HP100　MP200
スキル：神聖魔法LV3　医療術LV1
魔　法：神聖　ティンクル・キュア
　　　　　　　ティンクル・ライト
　　　　　　　ホーリー・ヒール



◎誕生日10月13日



▶宴会、かっこいいベルト、なにか大きな物の3択。大きな物は好きだけど、ベルトを集める趣味はなさそう。

●テーマ別イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	発生条件	成功のポイント
シャイ・ボーイ	4月11日	10	−	引っ込み思案なクリスの自立を一番に考え、柔軟に行動していくこと。ただし強すぎる刺激は禁物！
SEEK & HIDE	8月7日	20	−	結果が偶然だったとしても、クリスを認めて誉めてあげよう。気絶してしまった場合は無理に起こすな。
課外授業	11月27日	50	前の2つを成功させる	突き放すような行動は失敗のもと。それぞれの気持ちをよく考えれば、自然と答えはわかるはず。
おとな記念日	2月4日	75	3つ目を成功させる	目的はやはりクリスの自立。過保護になりすぎず、突き放し過ぎず見守ろう。人に頼るのも×だ。

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度	成功のポイント
ウォーター・ハザード	7月1日	60	非常識な行動が成功のカギになることも！　ただ行き過ぎは状況を悪化させるので注意だ。行動の結果を推測しながら進めていこう。
届けられた予告状	9月4日	60	泥棒を捕らえるのは無理みたい。事前に喰い止めることを第一に考えよう。予告状は暗号になっているので、考えれば犯人がわかるかも。
エスケープ!!	1月4日	60	分岐は多いが成功は1カ所だけ。データは必ずセーブしておくこと。破壊的な行動は失敗のもとなので、それ以外の作戦を立てるベシ。

●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所	成功のポイント
店番鳥	6月	夜鳴鳥雑貨店	オウムにあげた物によって展開は大きく分岐。地下にある傘には手を出さないように！
男は度胸	8月	陽のあたる丘公園	出しゃばりすぎは禁物。最後までクリスを信じること。ただピンチになったら助けよう。
時の魔術	?	?	?

●任務イベント

タイトル	発生日	業務仕事	成功のポイント
シアター・ストレイン	11月1日	舞踏：舞台の手伝い	演技の最中と言うことを配慮して答えを選んでいくこと。無茶な行動は失敗のもとだ。
オーナーの苦悩	2月22日	礼儀作法：ウェイター	失敗と成功は紙一重。ただメインの料理などに関わると失敗する。手軽なもので勝負だ。
トゲとタマゴ	?	?	?

休日の所在

学生寮
ローズレイク
フェニックス美術館

キャラクターズコラム

クリスが料理に関わるのは「オーナーの苦悩」だけのはずなのに料理系のイラストが多かったりする。やはり料理上手な少年が理想像なのかな？　もっと料理系のイベントがあれば、女性にモテモテだったかも。残念！



▶東京都　となかいきいちさん：ケーキとか得意そうだけど。

Maria Short

そのワガママな性格が最後には素直になる!?

マリア・ショート

科学研究所や自警団に資金援助を行っている大金持ち、ショート家のお嬢様。設定では魔法が大好きでエンフィールド学園の魔法学科に在学しているが実力はイマイチ。でも、ゲーム中では精霊、物理魔法のスキルを持っているなど、得意なので安心してね。育成するときもこの2つと、さらに神聖魔法も鍛錬し、魔法使いとして育てよう。



▲「心の痛み」では魔法を使って必死に傷の手当を手伝う。ちょっとワガママで自分勝手だけど、意外と頑張り屋さんなのだ。



初期パラメータ

能力値：HP120　MP180
スキル：精霊魔法LV3　物理魔法LV1
魔　法：精霊　ウンディーネ・ティアズ
シルフィード・フェザー
イシュタル・ブレス
物理　ルーン・バレット



◯誕生日8月17日

●テーマ別イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	発生条件	成功のポイント
火元はマリア	4月16日	10	―	マリアのチャレンジ精神を尊重。最後まで見守ってあげれば良い結果になるだろう。
悪魔の小瓶	9月18日	20	―	悪魔を眠らせる作戦は失敗のもと。マリアの身に危険が迫ったら、体を張ってかばってあげよう。
ラブ★ポーション	11月7日	50	前の2つを成功させる	深入りしなければ、男たちの誘惑を受けてもOKだ。たまにはマリアを叱ることも大切だぞ。
魔法の花言葉	1月24日	75	3つ目を成功させる	美術館の中でピンチに陥ったら、とにかくマリアの魔法で押しまくる！　これで難関を突破だ。

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度	成功のポイント
White Ocean	7月17日	60	途中の選択で大きく内容が変化することはないので、好きな答えを選んでいこう。最後は「風」よりも「水」のほうが効果的だ。
ごみひゅーまん	12月10日	60	やはり途中の選択で大きな変化はない。楽しそうな答えを選んでいけばOKだ。最後の選択は、より衛生的なほうを！
大脱走	2月25日	60	これまた大きな内容の変化はない。ただマリアが魔法を使いそうになったら、ビシッと叱ること。そうしないと……。

●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所	成功のポイント
明日に向かって飛べ	6月	グラシオコロシアム	魔法が使えないなら特訓あるのみ。スピードよりもジャンプ力で勝負だ。
3分クッキング	9月	さくら亭	驚かせた罰はしっかりと受ける。料理は常識的に作っていけばバッチリだ。
心の痛み	?	?	?

●任務イベント

タイトル	発生日	条件仕事	成功のポイント
秘密の実験	5月8日	物理魔法：魔法の実験台	依頼主の魔術師はまだ見習いさん。高等魔法はやはり危険だ。無茶だけはさせないように。
謎の来訪者	6月22日	商売：武器店の店番	合い言葉は1文字。そして部外者だと思われないように堂々と振る舞っていくこと。
ストライク・ウォーター	?	?	?



▶プレゼントは服、魔導書、マジックアイテムの3種類だ。魔法関連だからといって、何でもいいワケじゃない。要注意。

休日の所在

魔術師組合
マリアの屋敷
水晶の館

キャラクターズコラム

イベント中の魔法は失敗の連続。正直なところプレイしていてプチッ！　とキレそうになったハズ。えっ、ならなかった？　そんなみなさんはマリアのファンとして合格でしょう。



▶千葉県　ベルダンディーさん：マリアのウソには振り回された。どこまで許せる？

Elle Louise

魔法が苦手なワケ、そして過去が明らかに！



▲野良犬や子供を救助したりと実はとても心優しいエル。けっこう乱暴な口調でしゃべるのは、照れ隠しなのかな？



エル・ルイス

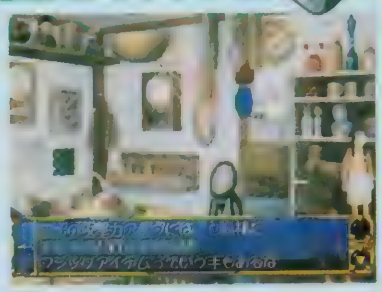
なぜかマーシャル武器店に住み込んで働いているエルフ族の少女。魔法が苦手というだけあって、覚えられる魔法の数は少ないほう。でもそれほど支障はないので、魔法使いとして育成することも可能だ。しかし、ベストなのは戦士。戦闘術と護身術のスキルをバッチリ上げて立派な戦士に育てよう。初期設定で持っているクラフトは鍛練しても役立つ奥義は覚えない。余裕がなければ無視してOKだ。

初期パラメータ

能力値：HP170　MP130
スキル：クラフトLV3　護身術LV1
魔　法：なし



●誕生日9月9日



▶マジックアイテム、棍棒、チェスの3種類。プロフィールが埋まるプレゼントもあるぞ。ただ女の子に武器は禁物だ。

●テーマ別イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	発生条件	成功のポイント
正しいペットの捕らえ方	4月7日	10	−	ピンチに陥ったらマリアをあてにしてみよう。ただし、このイベントがエルのだということ忘れずに！
マジックイヤリング	7月4日	20	−	イヤリングの話題になったら、とりあえず誉めておくこと。あと、叱る相手は間違えるな。
兆し	10月24日	50	前の2つを成功させる	会話の盗み聞きはほどほどに！　エル自身が一番気にしているはずなので、あおり過ぎは禁物だ。
Evil Dragon	3月20日	75	3つ目を成功させる	夢が現実として迫っていることをエルに告げよう。そしてほかの人や物に頼らず、積極的に行動だ。

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度	成功のポイント
レスキュー・ワーク	5月3日	60	何か考え事をしているようなエルに対し、深く追求するのはやめること。そうすれば成功への道が開けるはずだ。
Hot Flood	8月12日	60	選んだ行動によって大きく内容が変化することはない。最後は、エルのガッツを買って突入を任せてみよう。
いにしえの書物	11月18日	60	これも選んだ行動によっての変化は小さい。聞こえてくる声はあまりにも怪しすぎる。ここは従わないほうがよさそうだが……。

●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所	成功のポイント
BIG TREE	6月	陽のあたる丘公園	子供たちを救出すると、エルの体力はもう限界。一刻の猶予もないので脱出を最優先に。
君はマリオネット	8月	マーシャル武器店	下心が丸見えの行動は失敗のもと。常識的に行動すれば問題なく成功するはずだ。
Your Poison	?	?	?

●任務イベント

タイトル	発生日	条件仕事	成功のポイント
行列整理は今日も行く	9月15日	護身術：警備	基本的に2人一緒に行動すること。女性に誘われたらキッパリ断らないと……。
古美術鑑定団	10月1日	クラフト：古美術鑑定	常識的に答えを選択していけば成功するはず。ふざけすぎはダメ。
月曜大工	?	?	?

休日の所在

マーシャル武器店
リカルドの家
クラウンズサーカス

キャラクターズコラム

エルが操り人形になっちゃう「君はマリオネット」って、なんか良心が問われるイベントだよね。パソコンの○○○なゲームだったら行動の選択に迷わないと思うけど。キミはどういった行動をとったのかな？



▶神奈川県　原田晶子さん：1票は入れたけど1億票はムリ！

第7回『悠久幻想曲』なかよし倶楽部

今回もみんなから寄せられたイラストハガキをド〜ンと掲載だ。さらに人気キャラクターコンテストの途中経過や新発売の『悠久』グッズもチェ〜ック！　最後の最後まで見逃せないぜ。

イラストのお♥部♥屋

少しずつ掲載する枚数を増やしているにもかかわらず、このなかよし倶楽部に寄せられるハガキのほうが多くて、まだまだ全部載せきれな〜い！　とウレシイ悲鳴状態。みんな本当にありがとう。そんなわけで、今回も元気いっぱいのイラストハガキの中から28枚を一気に掲載だ。ハガキを出したのに、すぐに掲載されないからといってあきらめちゃダメだぞ。今回こそキミの描いたイラストがあるかも……。しっかりチェックしていこう。

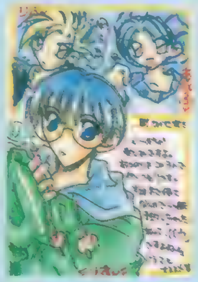


▲大阪府　宮間あちさん：人気投票の途中経過では第3位。今後どうなる？

▶新潟県　桑原豊和さん：ちょっと困り顔のメロディがグッド！　増刊号D3の「悠久」スペシャルは楽しめた？



▼京都府　戒瀬比呂さん：この3人パーティなら、難なく進められたはず。





▲兵庫県　NMO無多さん：「2」でも、声は置鮎龍太郎さんなのだろうか？



▲徳島県　松二直人さん：ゲームを進めれば魔法が使えない理由がわかったハズ。



◀兵庫県　すかーれっと花束さん：掲載が遅れてゴメンね。ホノボノとしていてイイ感じだけど、背景はもっとガンバ！

▶東京都　平野桂さん：やはり気になる帽子の中身。なぜ脱がないアレフ！



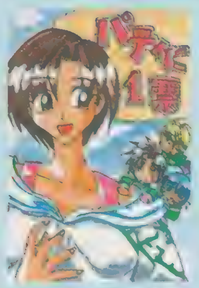
▼東京都　横江知子さん：「ラブ★ポーション」にクリスが登場しないのが残念!?



▼東京都　辻槻景太さん：そういえば、どちらも声は大谷育江さんだったっけ。とってもナイスな組み合わせなのだ。

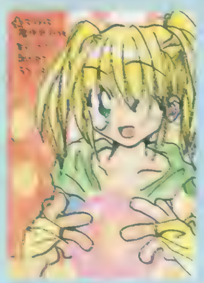


▶香川県　ぬめ鶴さん：封筒いっぱいのハガキをありがとう。育成は順調に進んでる？



▲茨城県　國安一将さん：パティの顔色をうかがう主人公がとってもイイ感じ。

▼茨城県　桜貝麻葱さん：マリアの魔法の失敗ぶりには、マジで困ったのだ。



▶大阪府　弓崎カイさん：軽蔑されちゃうかと思いきや、そのナンパぶりが大人気のアレフ。声もポイントだったのか〜。



▶北海道　ATSさん：シッポが2本になっていることに気付くメロディ。このまま増え続けるのか？　ホラーって感じ(笑)。







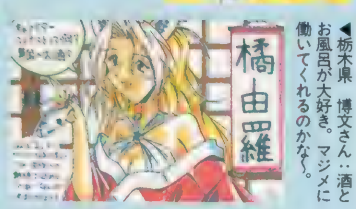
▶兵庫県　恒光舞さん：リサの人気が意外と少ないのにはビックリ！　もう少しがんばってほしいな。



◀静岡県　龍玉さん：みかんを持って幸せそうなテディ。ゲームには出てこないようだけど、やっぱりみかんが好物っぽいね。

▶埼玉県　あさみうはるささん：何度も描き直したみたいで苦心の一枚かな。切り張りしてあるせいか立体感があってグーな仕上がりだ。



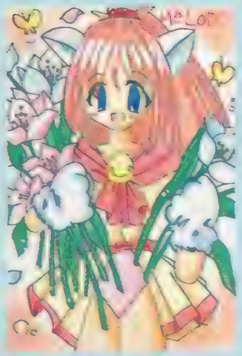


◀栃木県　博文さん：酒とお風呂が大好き。マジメに働いてくれるのかな〜。

▼秋田県　石井洋美さん：リサにグーで殴られないだけ、幸運だったのかも？



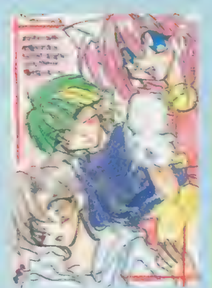
悠久幻想曲



▶栃木県　めもるんさん：メロディはお花が大好き。押し花作りのイベントはもちろん成功!?



▶静岡県　水口葵さん：クレーンゲームの人形とかになれば、持って帰れるんだけどね。



▲北海道　霊魔さん：ちょっとエルが怒り気味だけど、よく描けてると思うよ。

▼大阪府 春日井伊吹さん：おめでとう！　シーラは現在人気第１位だぞ。

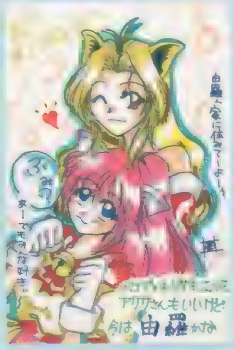




▲大阪府　吉岡卓哉さん：「２」にはトリーシャ、ローラ、由羅の登場が決定してるが、トーヤ医師は不明。でも新キャラと関わりがあるので登場の可能性は大！



▲東京都　嘉藤一也さん：初投稿どうもありがとう。本命はアレフみたいだけど、ハッピーエンドは迎えられたかな。



◀神奈川県　壱岐鷹波戸さん：由羅の声も気になるところ。一体誰が担当するのか乞うご期待。



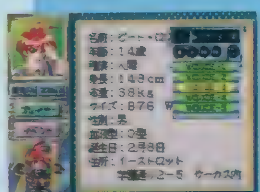
▲埼玉県　みほさん：掲載が遅れてゴメンね。パティは順調に育成できてる？

▼東京都　明星飛鳥さん：「２」での活躍が楽しみなローラ。声にも期待！



ボイスコレクションはもう聞いた？

「悠久幻想曲」のPS版にはパソコンの起動、終了用のボイス、SS版には留守番電話メッセージが14キャラ分（メイン10人＋サブ４人）収録されている。やり方はメインキャラの場合、プロフィール画面で「プレイヤー」を選択し、カーソルを一番右に合わせて決定するのだ。サブキャラ４人の場合は「イベント」を選択。イベントタイトルが表示されている画面で、PS版の場合はＲ２ボタン。SS版はＲボタンを押すのだ。ボイスは１度ゲームをセーブしないと聞くことはできないので注意してね。





▲▶プロフィール画面でプレイヤーを選択、またはイベントを選択し、イベントタイトル画面でＲ２ボタンを押す。これで好きなボイスが聞けちゃうのだ。

人気キャラクターコンテスト途中経過発表



本誌Vol.54で募集した人気キャラクターコンテストに、た〜くさんの応募ありがとう。みんなのアツイ想いのこもったハガキが毎日ドッサリ届いたぞ。今回は募集から約１週間で届いたハガキによる途中経過を発表しよう。注目の第１位は155ポイントを獲得したシーラだ！　それ以下の順位は下に紹介したとおり。メロディがダントツかと思いきや、ヒロイン系のキャラはやはり強いようだ。次号では最終結果を発表する予定なので、絶対に見逃さないでほしい。お楽しみに！

現在の第１位は
シーラ・シェフィールド
155ポイント

第２位パティ	72ポイント
第３位メロディ	64ポイント
第４位マリア	57ポイント
第５位エル	45ポイント



▲最終的に第１位をキープできるかが問題。次回をお楽しみに！

▼ 悠久幻想曲

悠久の小箱発売

PS版とSS版のオープニングムービーやゲーム未使用のボイス。さらに『悠久２（仮）』のキャラ紹介など、ファンにはたまらない魅力がギッシリ詰まった「悠久の小箱」がSS版で登場。発売日は12月11日。価格は￥2,980（税別）。



▶現在はまったく予定がないが、ＰＳ版も出ないかな？

おハガキ募集中！

イラストハガキや４コママンガ。それにお手製のオリジナルグッズなども募集中。ただし、今回から『悠久２（仮）』のメインキャラ（現在のところ６人）の募集になるので注意してね。応募は下のあて先まで。住所、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号を書くのも忘れないでね。ヨロシク！

あて先
〒101　東京都千代田区神田駿河台１-８
東京YWCA会館　電撃PS編集部
『悠久幻想曲』なかよし倶楽部
イラスト&言いたい放題の係まで！

次号はハッピーエンドの条件を徹底解説！

次号はいよいよハッピーエンドの条件に直撃！　細かいポイントやクリア法などにバッチリ迫っていくぞ。さらに、いまだ秘密になっている３番目の任務&休日イベントの発生条件も大公開だ。次回も見逃せないぞ。



ブレス オブ ファイアⅢ

親切丁寧なワンポイントつきフローチャートで、キミの『ブレス』ライフも100倍楽しくなること確実！

発売中 RPG	▶¥5,800　▶カプコン
	▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「ブレス オブ ファイアⅢ」もついに発売。思えばＳＦＣ版の「Ⅱ」から数年、この日が来るのをずっと待ち続けていました。システムが一新されても「ＢＯＦ」の持ち味はそのままの、新しい魅力にかなり満足。特にリュウがドラゴンに変身するシーンがカッコイイので気に入ってます。だけど、個人的には仲間になるキャラが少なかったような気が……。それに、ティーポが幼年期以降、仲間にならないのはなぜ？　って感じです。（小岩）

心強い仲間との出会いが少年を一人前に成長させる！

今回の「ブレスⅢ」の記事は、一目で流れのわかるフローチャートを中心に、ワンポイント解説を交えながらお贈りしている。基本的には前号の続きとなっているので、連続して読めば『ブレスⅢ』のすべてがわかるといっても過言ではない。もちろん、エンディングまでとはいかないが……。

ドラゴンとしての運命を背負い、仲間とともに歩いていくリュウ。果たしてその先には何が待ち受けるのか？



16 モモの塔



モモの塔に出現する敵はかなり手強いので、外の敵と戦ってレベルを上げておくこと。最低でもレベル13ぐらいはほしいところ。ニーナに〝バルバル〟の魔法を覚えさせておくと戦闘がぐっと楽になる。また、塔の中にはラーニングできるスキルを使う敵が多いので、ぜひとも覚えておきたい。また、この塔で仲間になるモモは攻撃力がとても高く、魔法も得意なのでパーティの大きな戦力となってくれる。



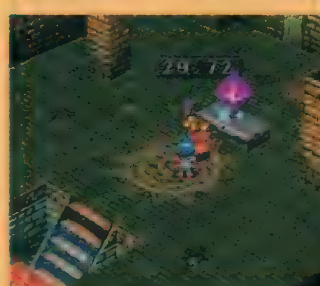
◀▲この塔には雷系の攻撃に弱い敵が多いので、ニーナの魔法を中心に戦うことになる。休憩ポイントをこまめに利用してＡＰを回復すること。塔の入り口にいる商人から回復道具を買って補充するのも忘れないこと。

塔の中の数々の罠

この塔には、侵入者を撃退するための罠が各所に設置されている。とくにニーナの個人アクションを使う罠が多い。例えば、ニーナの放つ魔法力にクリスタルが反応して罠が解除されるといった感じだ。最初に見るトラップは塔の中に入って、少し進んだ場所にあるクリスタル。このトラップはクリスタルに魔法力を注ぐだけでは解除できない。表示された制限時間以内に外にある４つの小さなクリスタルにも魔法力を注ぐ必要があるのだ。制限時間以内に４つのクリスタルに魔法力を注いでトラップを解除すれば、アイテムが手に入る。このような複雑な仕組みのトラップを解除すると貴重な宝を取れるので、がんばろう。



▲全部のパネルを同じ色にすると奥にある扉のロックが解除される。





▲▶塔に設置されたクリスタルは、必ずニーナの魔法力に反応して何かの変化が現れる。右の写真の場合、クリスタルに吸収させた魔法力の回数に比例して、左下の赤い床の移動する距離が変化するのだ。うまく距離を調節すれば貴重なアイテムを入手できるぞ。

17 ロケット

モモの塔を無事脱出したら、まずロケットの落ちた位置から右に向かって進もう。そして、視点を変えると木の裏にゴースト鉱に封じられたジーンが見えるハズなので、絶対に入手しておくこと。意外と見逃しやすい位置にあるので、視点を変えながら探してみよう。あとは、エリアマップにでて、北に進むと茶屋があるので中に入るとイベントに突入する。

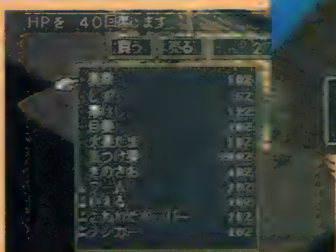


▲特徴を強化する〝シャープ〟のジーンを入手しよう。



◀重量に耐えきれなくなったロケットは地面に墜落する。

18 茶　屋



▶廃棄物処理場に行く前に装備や回復道具を用意しておこう。



▲茶屋の近くにある坂を登っていくと師匠のドロンゾがいる。条件を満たしてさそっく弟子入りしよう。

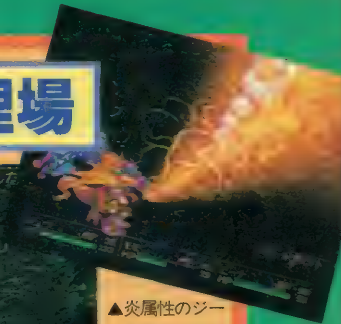
モモの塔を脱出して茶屋でひと休みしていると、モモの父親の知り合いという男が話しかけてくる。男はモモの父親の手がけていたプラントの所長で、機械の調子が悪いといって機械に詳しいモモに修理を依頼してくる。依頼を引き受けてプラントに行くと、機械の修理ではなく植物の変異体の処分を新たに頼まれるので、廃棄物処理場に向かおう。

19 廃棄物処理場

BOSS



▶毎ターンＨＰが回復するが、炎で攻撃すれば回復しなくなるのだ。



▲炎属性のジーンを組み合わせたドラゴンに変身して一気に勝負を決めるのが、楽な戦い方。



◀変異体がリュウたちに託したペコロスが仲間になる。

この廃棄物処理場には、ミニプラントの所長に頼まれて変異体を処分しにくることになる。このダンジョンに出現する敵は手強いが、特徴や弱点を把握して対処すれば苦戦することはないハズだ。いち早く敵の弱点を見つけ出して戦闘を有利に展開しよう。ダンジョンに入って奥に進むと大きな木箱が道を塞いでいるので、ベルトコンベアを操作して道をあけよう。また、高台にある宝箱はコンベアをうまく操作して木箱を足場にすれば取ることができる。奥に進んで溶岩の近くにある入り口に入ると、巨大な植物がある。その植物は変異体で処分されることを恐れて、リュウたちに襲いかかってくる。見事に変異体を倒して、処分するために溶岩の中に放り込むと、ペコロスが誕生する。そして、ペコロスを仲間に加えたらダンジョンを脱出して、ミニプラントに帰って所長に話しかければ次のイベントが発生するのだ。

頼りになる仲間 モモ



MONSTER DATA

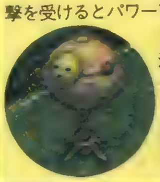
ここでは序〜中盤で登場する手強いモンスターの一部を紹介する。各モンスターの特徴や対処法を参考にしてほしい。

ポチプロトタイプ



攻撃力と防御力が高く集団で現れるとやっかいな敵。機械なので雷系の攻撃を受けると混乱してしまい、同士討ちを始める。

ハイパーポチ



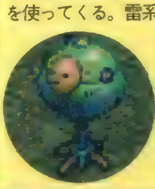
ほかのポチと違って雷系の攻撃を受けるとパワーアップしてしまうので注意。ランダムで使う〝あばれる〟はラーニングが可能。

ニードリザード



ＨＰが一番低いキャラを集中的に攻撃してくる。雷に弱いので、ニーナに〝バル〟や〝バババル〟を使わせればほぼ一撃で倒せる。

アーマーポチ



防御力が高く、〝とっしん〟を使ってくる。雷系の攻撃を受けると混乱し、通常攻撃を受けるごとに守備力が下がっていく。

ギ



全体に大ダメージを与えるアイスブレスは、ＨＰが多いほど威力が高いので、弱点の炎系の攻撃で早めにＨＰを減らすと楽。

20 ミニプラント

変異体を処分してペコロスを仲間に加えたリュウたち。プラントに戻ると、所長がウィンディアまで送ってくれるという。だが、所長は以前ニーナを誘拐した馬兄弟とは知り合いで、リュウたちを罠にはめる計画を立てていた。騙されているとも知らずにリュウたちは、ウィンディアを目指して先を急ぐが……。



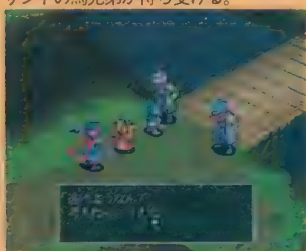
▲馬兄弟がリュウたちを捜していると知った所長は、計画を実行に移す。

21 エッグノック街道

所長に騙されたリュウたちは馬兄弟に捕まってしまい、再び闘都へと連れ去られることになってしまう。そして……。



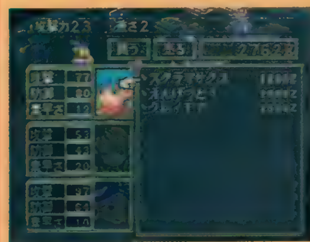
▲リュウたちを乗せた荷馬車をバリオとサントの馬兄弟が待ち受ける。



▲この後、闘都近辺から離れられない。

22 闘　都

大武会を1回戦、2回戦と勝ち抜くと、決勝でガーランドと対決になるが、絶対勝てない。決勝に敗れると、ガーランドが馬兄弟の人質になっていた仲間を助けてくれる。そして、リュウは自分の存在理由を知るために、天使の塔へと向かうことになるが、そこには馬兄弟の新たな罠が待っていた……。



▲会場の地下に設置された武器屋や道具屋で準備を整えてから試合に挑もう。

1回戦



▲1回戦は3対3の勝ち抜きで行われるので、先鋒、中堅、大将の順番をよく考えよう。モモ、ニーナ、リュウの順番が一番堅実なのでオススメ。

2回戦



▲この闘技場では魔法を使うことができないので、ニーナは後衛で防御させよう。マッスルゴーレムはHPが高く、長期戦になるのでドラゴンには変身しないこと。

決勝戦



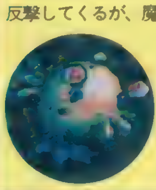
▲ガーランドの圧倒的な実力の前に、リュウが勝つことは不可能。例えドラゴンに変身しても……。竜の力をも退けるガーランドとは一体何者なのか？



MONSTER DATA

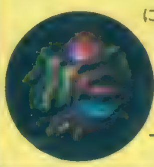
ベヘリット

通常攻撃をするとほぼ確実に反撃してくるが、魔法全般に弱い。ベヘソットとは目の色が違うので間違えないように注意しよう



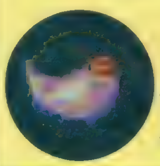
めだまバルブ

毎ターン自然に体力が回復するうえ、〝休む〟を使ってさらに回復する。炎に弱いのでニーナの〝メガ〟などを使って一気に倒せ。



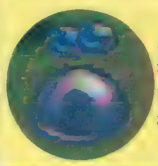
ヒルオウ

集団で出現して全員で〝ファイアブレス〟を使ってくる恐ろしい敵。氷が弱点なのでニーナの魔法で1体ずつ確実に倒すこと。



ヌイグルミ

普段はまったく動かないが、リュウのレベルが50以上だと、〝黒の炎〟という強力な技を使ってくる。これはラーニング可能。



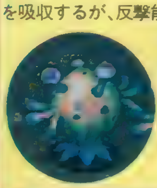
やけっぱちオーク

〝背水の陣〟で攻撃力を上昇してから攻撃してくるが、防御力が0になってしまうので、通常攻撃であっさり倒せる弱い敵。



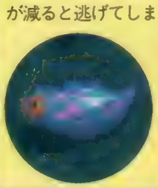
ベヘソット

ベヘリットとは正反対で魔法を吸収するが、反撃能力はない。魔法さえ使わなければリュウやモモの集中攻撃で簡単に倒せる。



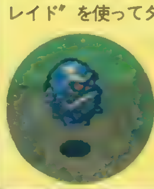
まだらひる

これといった特徴もなくHPが減ると逃げてしまう。ヒルオウといっしょに出現することが多く、たまに〝毒撃〟をしてくる。



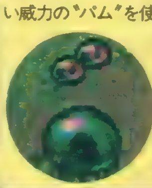
フライングボム

防御力が非常に高い。〝エアレイド〟を使ってダメージを与えると同時に、こちらの行動をキャンセルしてくるイヤな敵。



グミダイン

賢さがかなり高く、すさまじい威力の〝パム〟を使ってくる。HPが減ると高い確率で逃げるが、まれに〝あいうち〟を狙ってくる。



サルガシラ

最初に〝毒ブレス〟を吐いたあとはずっと防御する。こちらのHPが毒で減るのを待ち続け、攻撃されると逃げてしまう。



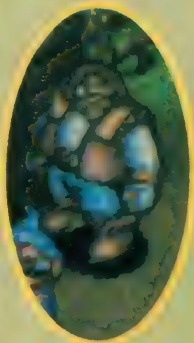
ブレス オブ ファイア II

頼りになる師匠徹底紹介

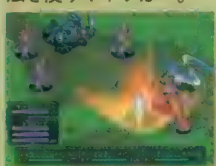
リュウたちの行く手を阻む数々の強敵を倒すためには、師匠の力が必要となる。そこで、今回紹介した範囲までに登場する師匠のすべてを徹底解析。弟子入りの条件から伝授されるスキルなどを詳しく紹介していくのでこれからの冒険に役立ててほしい。

ババデル

ババデルに弟子入りするには、レイとティーポと別れたあとにババデルに話しかけること。ババデルの弟子になると、レベルアップ時にＨＰと攻撃力、防御力がより多く上昇する。だが逆に、ＡＰと賢さが低下してしまう。攻撃力重視のスキルを伝授してくれるので、リュウやレイなどの前線で戦うキャラが弟子入りするのが適している。魔法を使うキャラは×。



戦士タイプの強力な味方



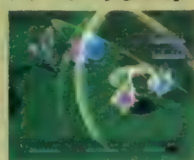

▲▶習得スキルは上の攻撃力ＵＰや、右のコンボ技等。

メイガス

メイガスはヌエを倒したあとで、マクニールの村の西にある森に登場する。彼に弟子入りするには持っているお金を全額渡さなければならないので、村でできるだけ買い物をしてから弟子入りしよう。弟子入りしたあとは、ＡＰと賢さがレベルアップ時に上昇して、攻撃力などが低下する。そこでニーナやモモといった、魔法を主に使うキャラを弟子入りさせよう。



魔法使いのスペシャリスト

▲▶メイガスのスキルは、魔法系のものばかり。

デュランダール

デュランダールはウィンディア城の城壁に沿って奥に進んだ場所にある小屋の中にいる。弟子入りの条件はなく、レベルアップ時の修正もないので、気軽に弟子になってみよう。いまいち使い道のなさそうなスキルを伝授してくれるのだが、実はこの中のあるスキルはほかの師匠に弟子入りする条件になっているので、がんばってスキルを伝授してもらおう。



弟子入りのカギを握る男



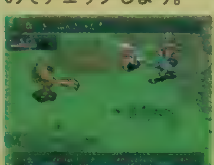

▲▶居場所は上の写真参照のこと。スキルはいまいち。

ドロンゾ

ドロンゾはウィンディア東部にある茶屋にいる。彼女に弟子入りするには15種類の武器を所持していること(装備している武器はカウントされない)が条件で、一番効率のいい方法は、近辺の街などで安い武器を買い集める方法だ。伝授されるスキルの中で、あるスキルは敵の武器や防具を○○できるようになるものがある。これはかなり使えるのでチェックしよう。



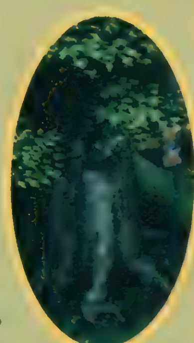
武器や防具を愛する女性




▲▶アイテム関係のスキルが多いのがドロンゾの特色。

賢　樹

賢樹はミニプラントの東にある森の中にいる。弟子入りするには、まずペコロスを仲間にすること。賢樹にはペコロスしか話すことができないのだ。ペコロスで話しかけて、〝知力の実〟を賢樹に渡すと弟子にしてくれる。弟子になると、ＡＰと防御力、賢さがレベルアップ時により上昇する。賢樹に弟子入りさせるキャラは、魔法を得意とするニーナやモモが◎。



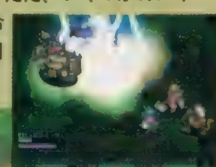
知恵を持った奇妙な樹




▲▶賢樹のスキルは支援魔法タイプのものが多い。

この師匠は……
～ある弟子のつぶやき～

師匠全員に弟子入りしてスキルを伝授してもらうのは並々ならぬ努力が必要となる。そこで、今回紹介した５人（？）の師匠の中からオススメの師匠をピックアップするぞ。やはり一番のオススメの師匠はメイガスだろう。まず、伝授されるスキルがすべて実用的で、なおかつ扱いやすい。覚えることのできるスキルの多くは、ＡＰの消費が少ないうえに効果が絶大なので、ストーリー終盤まで十分通用する。次にオススメなのはババデル。早いうちに弟子入りできて、伝授されるスキルもリュウに合っているので、序盤でかなり役立つ。ただ、いくつかのスキルは、威力は高いが命中率が低いので、常用できないのが難点。




◀▲魔法攻撃の強力さを考えると、メイガスへの弟子入りはかなり効果的といえる。

ブレス オブ ファイアII

パロウォーズ

実在兵器をパロってウォーズ！　おなじみのキャラクターが活躍するＳＬＧを各国ごとに攻略するぞ！

発売中 SLG	▶¥5,800　▶コナミ ▶MC（2ブロック）　▶4人同時プレイ可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ガチガチに硬派なＳＬＧはちょっと苦手……という人も、スムーズにゲームの世界に入り込めるのが、この『パロウォーズ』。『パロディウス』シリーズでおなじみのキャラクターが、ゲームを盛り上げてくれるのでＳＬＧ初心者にもオススメなのだ。特に戦闘中に実況放送をしてくれるジョンニャン次郎は、実はストーリーのカギを握る重要人物。うるさいけどなんか憎めないんだよね。　（モアイ）

占領と生産を制するものはMAPを制する!!

占領

資金と科学力を得るために

マップ上に配置された建物を占領すると、資金・科学力・燃料が得られる。資金は兵器を生産するためのお金となり、科学力は兵器を１度に生産できる数に関係する。燃料は文字どおりユニットの燃料だ。つまり建物を多く占領すればするほど、資金繰りがラクになり、それだけ高性能の兵器も生産できることになる。占領によって敵国の生産力を落とせば、攻略もスムーズに運ぶだろう。占領後の建物では補給（武器の弾薬）と補充（兵器数）もできるぞ。



▶占領しまくって、資金力と生産力をアップしよう。

占領できる建物

建物	説明
都市	資金が得られる。初期段階では、資金力に差があるので優先的に占領していこう。
工場	科学力が得られ、陸上ユニットの補給と補充ができる。都市の次に大事な建物。
コンビナート	燃料と科学力が得られ、燃料の補給ができる。エネルギーなしモードでは関係なし。
空港	飛行ユニットの補給と補充ができる。飛行ユニットのみ４機まで同時における。
港	艦船ユニットの補給と補充ができる。艦船ユニットを使う場合は、占領しておこう。

生産

自国と敵国の戦力を見て生産

初期配備のユニットの種類は、実はランダムになっている。いきなり強力なユニットを持っていることもあれば、しょうもないユニットだらけのときもある。そのため、ユニットが気に入らなければ、リセットしたほうがいい場合もある。どちらにしても、まず最初に生産しておきたいのは占領ユニットだ。これである程度資金を確保してから、相手の戦力に合わせて生産していこう。



◀陸上ユニットはコストが安いので、最初は重宝する。



▶強力な飛行ユニットは高いので、序盤は生産しにくい。

オススメのユニットの生産順序

空中機動歩兵
▼
陸上ユニット
▼
飛行ユニット

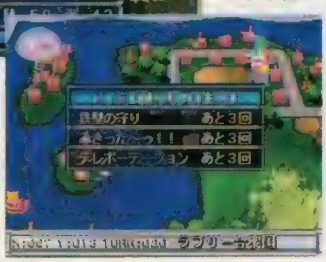
これだけは押さえておきたい戦闘のポイントをチェック！

①指揮官をレベルアップ

指揮官のレベルがアップし、地位が上がると、使える特殊能力の種類と使用回数が増えていく。防御力がアップする「鉄壁の守り」、攻撃を100%かわす「みきった〜っ!!」は、極上ロボと戦うときに役立つので、指揮官のレベルはキチンと上げていこう。



◀ゲーム中最強（と思われる）のラブリー合衆国大統領あかね。ひかるは極上ロボに搭乗しているので成長させにくい。



▶ここまで特殊能力がそろっていれば、戦闘も有利に運べる。極上ロボと戦うときには、ぜひとも使用していこう。

②兵器の相性と生産

このゲームの場合、飛行ユニットは対空兵器に弱いなどの、オーソドックスな特徴が設定されているが、戦闘だけではなく生産時の心得としても、この設定を理解しておいてほしい。例えば、敵国は時間がたつと爆撃機を生産してくるので、後半は爆撃機に強い戦闘機や攻撃機をメインに生産していくことになる。空指に優れた指揮官をうまく使っていこう。



▲対地・対空両方の攻撃が可能な飛行ユニットは、やはり使いやすい。反撃されない敵ユニットにぶつけていこう。

③アイテムを有効に使おう

ユニットが破壊されたあとに残る福袋や大入り袋には、ステータスアップやさまざまな効果を及ぼすアイテムが入っている。中でも攻撃アイテムは広範囲に使えるものが多く非常に強力なのだが、敵・味方の区別なく攻撃してしまう恐ろしいものもあるので、状況に応じて使っていきたい。



▶攻撃アイテムの多くは、攻撃範囲が広いので敵を一掃できる。



◀レインボーショットは一点集中型の攻撃アイテム。確実に敵をしとめられる。

▼ パロウォーズ



全8国の戦力を徹底分析!!

最初のシナリオは3種類あり、最初のマップが異なっている。敵国も違うし、初期配備のユニットもランダムのため、プレイヤーによってはツライ戦力で始めなければならない場合もあるぞ。以下に最初の3マップの特徴を挙げておいた（マップの右の国名が、そのマップで戦闘を行う国を表している）。下には各国のオススメユニットとポイントになるユニットを紹介しているので、参考にしてほしい。

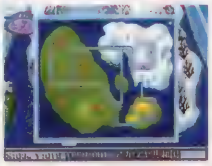
北方の金塊もらったり〜や！



ペン太郎｜ラブリー｜モアイ｜パウパウ

マップ左下の島や右上にある建物を早めに占領したい。中央の建物を争って戦うことになるはず。

2月7日に吠えろ！



アカシヤ｜こいつ｜パンダ

右側から攻めていく場合中立の建物が近くにあるため占領しやすい。比較的難易度は低いマップだ。

巨大帝国のガブリより



ミカエル

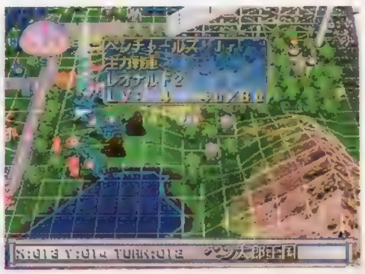
中央の山の間の都市群。ここをいかに占領していくかがカギ。もちろん占領した後もこの地帯を守っていかなくてはならないのだ。

ペン太郎王国

P-10とレオナルド2を使いこなそう

飛行・陸上ユニット共に強力なペン太郎王国は、非常にバランスがとれている。レオナルド2を使用して対空攻撃、P－10で戦車、イーグルサブロウシロウで飛行ユニットを攻撃、というオーソドックスな必勝パターンでほぼ大丈夫だろう。ただしイーグルサブロウシロウのようなコストが高いユニットは、量産できないので序盤はツライ。P－10を主力として使うのがいいだろう。





▲戦力のバランスがいいペン太郎王国。コストの高い高性能飛行ユニットを使わずともけっこういける。

オススメユニット

兵器名	種別	ワンポイントアドバイス
イーグルサブロウシロウ	戦闘機	移動力、攻撃力ともに頼りになる。地上攻撃が弱いのがネック。
P-10	攻撃機	空中、地上攻撃ともに優秀。主力攻撃機としてガンガン使おう。
UH-1イコロイ	空中歩兵	飛行ユニットでなければ、島の建物を占領できないぞ。
レオナルド2	主力戦車	対空兵器や戦車部隊を一気に叩ける超強力な壊悪戦車。
パローランド	対空ミサイル	リーズナブルな対空兵器。敵国の戦力に合わせて配備しよう。
SMRS	自走ロケット	陸軍主体の国が相手の場合は、頼りになりそう。



P-10
直接攻撃しかできないが、指揮官のレベルが上がれば、簡単にはダメージを受けなくなる。



レオナルド2
対空兵器の天敵として使っていきたい。戦車戦でも圧倒的な強さを見せてくれるはず。

アカシヤランド共和国

標準以上の指揮能力を生かして稼げ!

戦力的には飛び抜けて強力なものはないが、指揮官の能力がそこそこ高く、育てればかなり活躍してくれるはず。最初のシナリオは占領しやすいマップで難易度も低めなので、ここでレベルを上げていこう。そこで稼ぎのテクニック。敵国は時間がたったり生産力が落ちてくると、爆撃機をちびちびと生産してくる。爆撃機に強いPu－25などの攻撃機で倒しまくれば稼げるぞ。





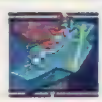
▲飛行ユニットの中では中堅となるPu－25が攻撃のメインとなる。陸上ユニットはちと弱め。

オススメユニット

兵器名	種別	ワンポイントアドバイス
Pu-25	攻撃機	空陸どちらの敵にも対応できるオールマイティーな攻撃機。
Mi17ヒップアップZ	空中歩兵	占領部隊はやはり飛行ユニットが有利。護衛機と一緒に行動しよう。
Tバック-80	主力戦車	アカシヤ国では最強だが、戦車の中では上の下レベル。
パローランド	対空ミサイル	対空兵器の定番。空軍の強い敵と戦うシナリオでは配備しておこう。
BOOM30	自走ロケット	極上ロボを攻撃するときは、必ず壁を作っておきたい。
キレルンバ！	空母	潜水艦や飛行ユニットに対して、間接攻撃できるのが魅力。



Pu-25
高価なボンジュールミラージュはあまり必要ない。対地・対空両方いけるこのユニットがオススメ。



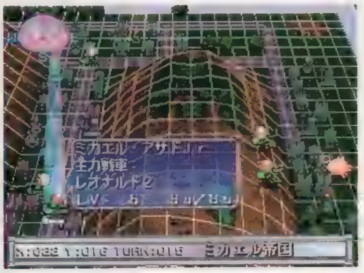
キレルンバ！
絶対に必要というわけではないが、指揮官の海指能力を上げるなら乗せてみるのもいい。

ミカエル帝国

圧倒的な陸戦部隊で敵をけちらせ!!

ミカエル帝国の指揮官は陸上兵器の指揮能力が優れているので、最強の戦車レオナルド２がさらに強力になる。間接攻撃ができる対空ミサイルや自走ロケットも充実しているので、敵の飛行ユニットにも対応しやすい戦力となっている。空軍に関しては、オールマイティーなＰｕ－２５がメイン。空指能力の高い指揮官（こんなキャラは陸指能力も高いが）を乗せていこう。





▲レオナルド２と長距離砲を持つ間接攻撃部隊をセットにしてガシガシ進もう。

オススメユニット

兵　器　名	種　別	ワンポイントアドバイス
Pu-25	攻撃機	空軍の弱いミカエル帝国では、これを主力攻撃機にしていこう。
Mi8ヒップアップ	空中歩兵	空中歩兵なら山越えで中立地帯へ進むことができる。
レオナルド2	主力戦車	戦車を生産するならこれしかない。重戦車軍団を形成しよう。
SM-4ガネフル	対空ミサイル	射程距離８が魅力。守備力が低いので、無理はさせないように。
SMRS	自走ロケット	レオナルド２を援護。コストも安くて生産しやすい。
スカットイッパツ	自走ロケット	お金に余裕ができたら、SMRSの代わりに配備してもいい。



SM-4ガネフル
対空用長距離ミサイルとして、配備しておきたいユニット。バローランドやポークでも可。



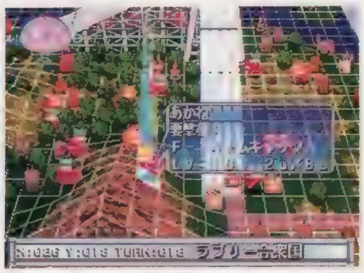
レオナルド2
間接攻撃や飛行ユニットに気をつけること。陸戦ではめったなことでは負けないはず。

ラブリー連邦合衆国

世界最強！ 究極のエアフォース!!

対空兵器をＳＭ－１でつぶし、超強力な飛行ユニットで敵飛行・陸上ユニットを叩きのめす。この王道パターンで万全だ。ただし、強力なトムキャッツやラッキーイーグルはコストが高く、初期段階では手が出ない。Ｐ－１０やコロシアをメインに、最後はラッキーイーグルも加えていけば無敵のエアフォースとなる。あかね（大統領）のレベルを上げていけば、メチャクチャ頼りになるぞ。





▲驚異的な高性能戦闘機軍団を有しているが、戦車ユニットNO.2のＳＭ－１があることも見逃せない。

オススメユニット

兵　器　名	種　別	ワンポイントアドバイス
F-14トムキャッツ	要撃機	コストが高いだけあって、フェニックスの遠距離攻撃は使える。
A-7コロシア	攻撃機	初期はＰ－１０で戦い、お金に余裕が出てきたらコロシアへ。
F-15ラッキーイーグル	戦闘攻撃機	コスト面でツライものがあるが、あかねを乗せると強い。
UH－1イコロイ	空中歩兵	占領部隊としてぜひともほしい。島を占領するにはやはりコレ。
SM－1	主力戦車	強力な飛行部隊を生かすために、これで敵の対空兵器を叩こう。
バローランド	対空ミサイル	ポークより安価。お金は飛行ユニットにかけたほうがいい。



F-14トムキャッツ
長距離間接攻撃のフェニックスを有効に生かすためにも、前線で戦わないようにしよう。



F-15ラッキーイーグル
コストが高いだけに優秀な指揮官を乗せ、なるべくダメージを受けないようにしたい。

こいつ&あいつ連邦共和国

育てるキャラは、こいつあいつそいつどいつ!!

こいつとあいつが大統領。そいつとどいつが小尉。こいつが極上ロボに乗っているので、あいつをリーダー格に、そいつやどいつにも強力なユニットを与えて前線に立ってもらおう。こいつ＆あいつ国は、飛行ユニットでは最強レベルの紙ヒコーキを有する空軍主体の戦力が魅力。でもやはりこのユニットは高価なので、最初はＰｕ－２５、中盤以降はコロシアを加えて戦っていこう。





▲「極パロ」では最強キャラといわれたこいつとあいつ。ラブリー国のひかる＆あかねに肉薄する。

オススメユニット

兵　器　名	種　別	ワンポイントアドバイス
紙ヒコーキ	要撃機	トムキャッツ同様、長距離間接攻撃が可能なエイモスが使える。
A-7コロシア	攻撃機	対地・対空間接攻撃可能。資金が貯まるまでは主力となる。
Pu-25	攻撃機	初期段階で飛行ユニットを量産するなら、この機体。
Mi8ヒップアップ	空中歩兵	機動力９。ヒップアップZは１０。コストを考えればこちら。
Tバック－80	主力戦車	こいつ&あいつ国では最強の戦車。レオナルド２には及ばないが…。
スカットイッパツ	自走ロケット	後方支援はこいつにオマカセ。射程７を生かして攻撃しよう。



紙ヒコーキ
トムキャッツと並んで対空面では最強を誇る。でも、こいつウェイヤ、こいつミサイルは使えない。



A-7コロシア
紙ヒコーキは量産しにくいのでこのコロシアをメインにしていくといい。でもちと高いか……。

モアイ諸島首長国

レオナルド2をメインに陸戦部隊を充実させよう

ミカエル国、パンダ国と並ぶ陸軍主体の軍事国家。頼りになるレオナルド2を筆頭に陸上ユニットが充実しているが、中でも対空兵器のラインナップが素晴らしい。飛行ユニットもファンタジーファルコンが主力戦闘機で、戦力的にはかなりの実力を秘めている。ただ空指能力に優れた指揮官が少ないので、陸上ユニットをメインにしたほうがいいだろう。指揮官はやはりよしおを育てたい。





▲戦力が整わないうちに飛行部隊の奇襲を受けると、かなりやばい。まず対空兵器から生産していこう。

オススメユニット

兵器名	種別	ワンポイントアドバイス
ファンタジーファルコン	戦闘機	対地攻撃がちと弱いが、かなり使える。2機ぐらいは生産したい。
Pu-24ヘンサー	戦闘攻撃機	対地攻撃の誘導爆弾は、極上ロボにも有効。でも防御はそこそこ。
Mi8ヒップアップ	空中歩兵	島の建物を占領するために必要となる。占領部隊の定番。
レオナルド2	主力戦車	飛空・間接攻撃ユニットに狙われなければ、地上ユニットでは最強。
ZSM-573	自走対空砲	命中率はやや悪いが、地上兵器の指揮にすぐれたモアイ国なら。
パローランド	対空ミサイル	ボークやガネフルを選んでもいい。好みでどうぞ。



ファンタジーファルコン
空指能力に優れたキャラ（モアイ国ではあまり多くないが）を乗せるようにしたい。



PU-24ヘンサー
コストの高いファルコンより手軽に生産できるので、初期段階ではこれを使っていこう。

パンダ茶会主義獣民共和国

地上間接攻撃部隊を組織しよう

陸軍が強いといわれるパンダ国にしては、主力戦車がTバック－８０なので、もうひとつ物足りなさが残る。ただ、間接攻撃が可能な陸上ユニットは充実しているので、Ｐｕ－２５をバックアップする形で組織するのもいい。でも陸上ユニットは地形効果の影響を受け、移動力が変わるため、どこまで飛行ユニットをフォローできるか。プレイした感触では、待ち伏せがけっこういけるような……。





▲自国周辺が主戦場。でももちろん占領していかないと、ユニットの増産はできません。

オススメユニット

兵器名	種別	ワンポイントアドバイス
Pu-25	攻撃機	ヘンサーでもいい。好みで選べばOK。
Mi17ヒップアップZ	空中歩兵	移動に地形効果を受けない。これが空中歩兵を使う理由です。
Tバック-80	主力戦車	せめてSM-1でもあれば。とりあえずこれを使うしか。
パローランド	対空ミサイル	ガスキンやガネフルに比べて、撃たれ強い。待ち伏せするならコレ。
SMRS	自走ロケット	これも待ち伏せ用のために防御優先で選んでいるが、使える。
キレルンバ！	空母	自国周辺の海に配備しておこう。うまくいけば飛行ユニットがカモ。



Pu-25
ボンジュールミラージュより、対空・対地能力の使いやすさを優先。コストも安いほうだ。



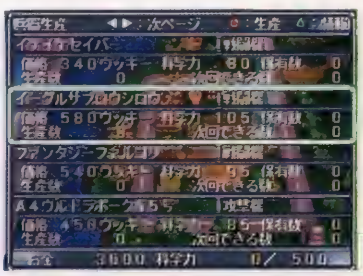
SMRS
レオナルド２やＳＭ－１が相手の場合、Ｔバック－８０では歯が立たない。遠距離から攻撃。

バウバウ国

低コストのビシバシF1を使いこなそう

戦力的には８カ国の中でも上位レベルだが、最初のシナリオがちょっとツラかったりする。バウバウ国専用のビシバシＦ１は、間接攻撃のフェニックスが使えるし、なによりコストが安いことが魅力。ただし守備力がヨワヨワなので細心の注意を払っていこう。陸上ユニットではＳＭ－１があり、レオナルド２さえ敵にいなければ、敵の中に突っ込んでも（地形効果を利用）持ちこたえられるぞ。





▲イーグルサブにファルコン、しかもラッキーイーグルまで使える。空軍としてはハイレベルだ。

オススメユニット

兵器名	種別	ワンポイントアドバイス
ビシバシF1	戦闘攻撃機	安い！強い！でも弱い…。守備力の弱さに目をつぶって量産しよう。
F-15ラッキーイーグル	戦闘攻撃機	攻撃力・守備力とも最強クラス。生産できるようになれば安心。
UH-1イコロイ	空中歩兵	いわずとしれた占領用ユニット。やはり飛べるのはいい。
SM-1	主力戦車	戦車ユニットのNO.2。主力戦車として使っていこう。
パローランド	対空ミサイル	対空兵器は最低でも１部隊は保有しておきたい。
ADE･ランサー	自走ロケット	SM-1をバックアップ。射程距離７も魅力なのだ。



ビシバシF1
能力的に見れば、価格破壊といえるぐらい高性能＆低コスト。撃たれ弱さが安さの理由。



SM-1
確かに強いけど、指揮官の初期能力はあまり高くないので、最初はムリしないように。

バロウォーズ

ダービースタリオン

期待の１頭はきっちり仕上げてやりたい。育成のノウハウをしっかりと押さえよう。

発売中 競馬 SLG	▶¥6,800 ▶アスキー
	▶ MC(5ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

何も一番強い馬を求め続けることばかりが「ダビスタ」ではない。種牡馬・繁殖牝馬がたくさんいるのだから、いろいろな配合にチャレンジしてみるのも楽しみの１つだ。が、強い馬を作るにしろ各種の配合を楽しむにしろ、生産の基礎をしっかりと理解していなければ面白味は半減してしまう。まずは配合の理論をしっかりとおさえ、そして期待の仔が生まれたらそれをしっかりと完成させられるようになろう。大器の芽をつぶしてしまってはもったいないぞ。（横井　顕）

最強馬育成講座 第3回

Written by
横井　顕

PROFILE
淡々と馬作りを続ける職人型名人。強い馬づくりにばかり、執着しているわけではなく、ちゃんと楽しみながらプレイをしているところこそ見習いたい。

ニックスの意外な盲点

生産に重要な３つの要素……面白配合・ニックス・インブリード。これらを有効に生かしていくことで、より強い馬を生産することができる。「96」のときはいずれもかなりの効果を持っていたのだが、今作では均衡化が図られたのかどれも破壊力に欠ける印象を受ける。それぞれをうまく組み合わせて使わなければ、高い効果を得ることができないようだ。さらにアウトブリード（インブリードが１本もないこと）という新要素も加わり、組み合わせが一段と複雑になってきた。

面白配合は、絶対に必要な要素というわけではない。スピードやスタミナに対する影響はわずかで、しかもアップするのかダウンするのか明確にわからない。ただ、勝負根性は完全に底上げする。これに加え、どうも気性も一枚底上げしているらしいことがわかった。勝負根性ほど大幅にアップはしないが、非面白配合に比べて「落ち着き」の産駒の数がほとんどのパターンで多くなる。気性の底上げは確実にされていると見ていいだろう。

ところで、ニックスの効果がもう少しわかってきた。前回「ニックスは勝負根性を下げる作用がある」と書いたが、これはどうやら確定ではない模様。サンデーサイレンスやノーザンテーストでは確実に下がるのだが、マルゼンスキーやトニービンの配合においてはなんの影響もない。どうも、ニックスが勝負根性を下げているというより、非ニックス時に勝負根性の上がる要素が何かしらあると見たほうが良さそうだ。そして、その要素はサンデーサイレンスやノーザンテーストあたりが特に持っている。これらの種牡馬をマルゼンスキー等と比べてみると、血統内に底力アップ効果の血をより多く持っているのが目に付く。血統構成が産駒に影響を与えるのかもしれない……と、しかしまだ確定はできない状態だ。が、ニックスを使うとこの効果が発揮されなくなるのは確かなようだ。ニックスには正真正銘デメリットがあるということになる。スピードやスタミナへの効果も薄いし、ニックスの利用価値についてまだまだ調べてみる必要がありそうだ。



▲マルゼンスキーは、ニックスがあっても勝負根性が下がらない。

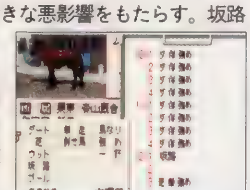
スピード調教の重要性

デビュー前は、基本的にダート調教が使われることが多い。若いうちはスタミナに比べてスピードが伸びにくいし、それにスピードはレースに出ることによっても上がるのでバランスとしてダートを多めに追ったほうが良いのだ。

が、『ダビスタ』においてスピードはスタミナより遥かに重要なパラメータである。スタミナや勝負根性のないスピード１本槍の馬でも何とかレースに勝ててしまうことがあるが、スピードが足りない馬はいくらスタミナや勝負根性があってもまず勝つことはできない。また、３歳時はスタミナを要するような長距離レースがないし、最初からスタミナを優先的に鍛えるのは本来あまり妥当ではないのかもしれない。

晩成馬は最初のうちはスピードが伸び悩むので別にして、早熟馬や普通の馬はデビュー前にある程度芝調教もしておいたほうがいいだろう。一応早熟馬は生まれたときからかなりスピードが高いのでそんなにたくさん追う必要はないが、普通馬の場合は速いとも遅いともつかないような中途半端なスピードであることが多いので、芝や坂路の調教を多めに取り入れてやったほうがいいだろう。まあ他の能力がまるで必要ないというわけではなく、馬場が重いときやダート戦においてはスタミナや勝負根性による粘りが不可欠になってくる。あくまでもダート・併せ・強めを主体に、それでいてスピード調教をある程度取り入れていくという感じが望ましい。芝や坂路の調教は、デビュー前調教全体の１／３くらいまでに抑えておこう。

愛馬がデビューしてからの注意点は、坂路やウッドの調教をあまり使わないほうがいいということだ。これらは疲労回復を妨げる効果を持っている。疲労は故障発生の確率を高め、これがいつまでも残っていると次のレースに大きな悪影響をもたらす。坂路やウッドは、デビュー前や放牧明けのときのみ使うということを覚えておきたい。また疲れているときの芝調教も禁物だ。脚元の弱い馬の場合、一発で脚がイッてしまうことを忘れてはいけない。



▲デビュー前はダートが基本だが、芝や坂路も適度に取り入れていくと良い。

BC登録は能力ピーク時期に

馬は成長型によって、能力のピーク時期が変わってくる。ピーク時期を過ぎると能力はしだいに衰えていき、やがて引退を差し迫られていく。対戦のためのBC登録は、全盛期のときに行いたい。

気を付けなければならないのは、最後に使ったレースから３カ月以内に登録をするということ。それ以降に行うと、極端にイレ込みやすくなってしまう。その間に調子や馬体重もきちっと合わせなければならないし、登録前に念入りに調教……というのはあまりできそうにない。最後のレースのときに調子が絶好調を過ぎた後だと、３カ月以内に次の絶好調を迎えることができないこともある。そういう場合は、レースから帰ってきた後すぐに放牧に出してしまうと良い。帰厩後はスタミナ補填を忘れずに。

騎手や脚質の調整もきちんと行っておこう。騎手は新メンバーも含め、好みで選んで全然OK。脚質は対戦相手によって変えたほうが良いが、だいたい逃げか先行にしておけば広く対応できるだろう。



▲BC登録は、最後のレースから３カ月以内に行わなければならない。

BC用お試しパスワード

今回は、以前に横井氏が作成した２頭の馬のパスワードを再掲載。配合のヒントになる要素が詰まっているので参考にしてほしい。

サイレントキャット号

父:インディアンリッジ　母:エバレットチャーチ

すぴあどせ　そどがやべ　ぽあざかつ
ざぞゆほざ　ぬゆでぽぽ　ぎぽつこど
にないあば

ハッピーラッキー号

父:ゲイメセン　母:メディタレーニアン

ばぜやだひ　たぐぞぜた　ばほおつび
らしぞあれ　いまだふの　のろけめべ
そぼらはな

●すぐ試せるデータ8選
オススメ配合

前回は低額牝馬・中額牝馬・高額牝馬の3つに分けて配合をピックアップしたが、今回は特にそういう区切りなしに、面白そうな牝馬を8頭ほど選んでみた。一代で完成させる必要はなく、次の代・その次の代へとつなげる基盤作りも考えよう。基本的に、能力の低い牝馬ほどたくさん代を重ねていったほうが良い。何代もかけて、基礎能力を徐々に伸ばしていくのだ。



▲スピード系のインブリードやニックスがかけやすい。

バルサミコ

グレイソヴリンの血が近いのが魅力。ある程度代を伸ばしていったほうが良い結果が出るだろう。

繁殖牝馬データ			
系統	ゼダーン系	基礎お台	800万
スピード…4		スタミナ…3	

オススメ種牡馬	馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
	グランドオペラ	100	ノーザンダンサー	○	○	なし
	スーパークリーク	120	ノーザンダンサー	×	○	Sp◎1、Sp○1、スタ0、底2
	サクラチヨノオー	220	ノーザンダンサー	○	○	Sp◎2、Sp○0、スタ0、底1
	ジョリーズヘイロー	350	ヘイルトゥリーズン	×	×	Sp◎1、Sp○0、スタ0、底0
	インディアンリッジ（外）	900	クラリオン	○	×	Sp◎1、Sp○0、スタ0、底1

リリーペガサス

面白配合は狙いにくい。強力なサーゲイロードの血を武器にインブリード・ニックスを中心に攻めよう。

繁殖牝馬データ			
系統	ハビタット系	基礎お台	1600万
スピード…4		スタミナ…5	

オススメ種牡馬	馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
	ミルフォード	160	ネヴァーベンド	×	○	Sp◎2、Sp○0、スタ0、底0
	アレミロード	200	リボー	×	×	なし
	ダンシングブレーヴ	600	ノーザンダンサー	×	×	Sp◎0、Sp○1、スタ1、底1
	リヴリア	700	ネヴァーベンド	×	○	Sp◎2、Sp○0、スタ0、底0
	インディアンリッジ（外）	900	クラリオン	○	×	なし

ブライダルエステ

ボールドルーラーの血が近いのが強みだ。あえてクロスを使わない攻め方が面白い。

繁殖牝馬データ			
系統	ボールドルーラー系	基礎お台	3000万
スピード…5		スタミナ…6	

オススメ種牡馬	馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
	バンブービギン	150	リボー	×	◎	なし
	ノーリュート	250	クラリオン	◎	×	なし
	ウォーニング	500	インテント	○	×	なし
	ニホンピロウイナー	600	ハビタット	×	×	Sp◎0、Sp○1、スタ0、底1
	ガルチ（外）	1000	レイズアネイティヴ	×	×	Sp◎1、Sp○0、スタ0、底0

レディコング

ミルリーフの血を持ち、面白配合に向いた牝馬。有効インブリードの血が多く、魅力的だ。

繁殖牝馬データ			
系統	ネヴァーベンド系	基礎お台	3800万
スピード…5		スタミナ…6	

オススメ種牡馬	馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
	カッティングブレード	50	エタン	○	○	なし
	グランドオペラ	100	ノーザンダンサー	×	×	なし
	ラストタイクーン	500	ノーザンダンサー	×	×	Sp◎2、Sp○0、スタ1、底1
	ダイイシス（外）	600	エタン	○	○	Sp◎0、Sp○1、スタ0、底0
	ダルシャーン（外）	600	ネヴァーベンド	○	×	Sp◎2、Sp○0、スタ1、底1

ピーチベリーニ

父系も母系も強力な血でいっぱいだ。父は底Aのヌレイエフ。勝負根性はかなりハイレベルになるはず。

繁殖牝馬データ			
系統	ノーザンダンサー系	基礎お台	5600万
スピード…7		スタミナ…6	

オススメ種牡馬	馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
	アレミロード	200	リボー	×	○	Sp◎1、Sp○0、スタ0、底0
	メジロティターン	240	マイバブー	○	×	なし
	ノーリュート	250	クラリオン	○	○	なし
	オジジアン	300	テディ	○	○	Sp◎0、Sp○1、スタ0、底1
	インディアンリッジ（外）	900	クラリオン	○	○	なし

アロマテラピー

父パーソロンの血は強力だが、その上のマイリージャンは避けたい。インブリードは使わないほうが無難。

繁殖牝馬データ			
系統	マイバブー系	基礎お台	8800万
スピード…8		スタミナ…6	

オススメ種牡馬	馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
	アンドレアモン	60	ボワルセル	○	×	Sp◎1、Sp○0、スタ0、底0
	イルドブルボン	250	ノーザンダンサー	×	×	なし
	ラシアンルーブル	260	ノーザンダンサー	○	×	なし
	ベーリング（外）	500	ネイティヴダンサー	○	×	なし
	トニービン	1500	ゼダーン	○	×	Sp◎1、Sp○0、スタ0、底0

セプテンバーレイン

レイズアネイティヴ系の主力牝馬ならこれ。母系のスピード血脈も魅力の1つだ。

繁殖牝馬データ			
系統	レイズアネイティヴ系	基礎お台	25000万
スピード…8		スタミナ…7	

オススメ種牡馬	馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
	メジロモンスニー	30	ブレニム	○	○	なし
	イブンベイ	240	ネヴァーベンド	○	×	なし
	クリエイター	250	ネヴァーベンド	×	×	なし
	アンブライドルド（外）	1300	レイズアネイティヴ	○	×	Sp◎1、Sp○0、スタ1、底1
	サンデーサイレンス	2500	ヘイルトゥリーズン	○	×	Sp◎0、Sp○1、スタ0、底0

エピュキュリアン

スタミナ豊富にしてスタミナ型の血を持つ牝馬。スピード型の種牡馬を配合してやろう。

繁殖牝馬データ			
系統	ブレニム系	基礎お台	48000万
スピード…8		スタミナ…9	

オススメ種牡馬	馬名	Fee	系統	面白	ニックス	インブリード
	ロドリゴデトリアーノ	400	ノーザンダンサー	○	×	Sp◎0、Sp○2、スタ0、底0
	マウントリバーモア（外）	900	レッドゴッド	○	○	Sp◎0、Sp○0、スタ1、底0
	ガルチ（外）	1000	レイズアネイティヴ	○	○	なし
	ウッドマン（外）	1500	レイズアネイティヴ	○	○	Sp◎0、Sp○1、スタ0、底0
	ダンチヒ（外）	2500	ノーザンダンサー	○	×	なし

※表の見方　馬名の後ろに付いている（外）は、リース馬もしくは持ち込み馬　面白→面白配合　インブリードの欄の　Sp◎→ダブルスピードアップ　Sp○→シングルスピードアップ　スタ→スタミナ　底→底力がそれぞれアップするもので、数字はインブリードの本数です。

悩みを解決してステップアップを図ろう

『ダビスタ』Q&A

『ダビスタ』には未知の部分がたくさんある。配合、調教、レース、ほんの少し知識を増やすだけで、あなたの『ダビスタ』ライフはみるみる向上するはず。

Q どんなインブリードをかければいいか迷っています。効果的なインブリードを教えてください。

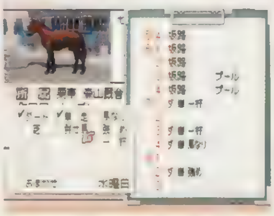
A インブリードは、やはりスピードアップを含み複数の効果があるものが好まれています。ネイティヴダンサー（スピードダブルアップ、スタミナアップ）、グレイソヴリン（スピードダブルアップ、底力アップ）、ハイペリオン（スピードアップ、底力アップ）、ネアルコ（スピードアップ、底力アップ）などが有効なインブリードの代表といえるでしょう。しかし、インブリードをかけすぎると、脚部不安や健康面でのリスクも高まるのでターントゥなどの回復アップのインブリードも見直されています。



◀血統表が真っ赤にならないように注意しましょう。

Q そろそろおまかせ厩舎を卒業して、自分で調教したいんですが、どんな調教をしたらいいんですか？

A 調教の基本は、とにかくスタミナアップに努めることでしょう。デビュー前はダート併せ強め・一杯をメインにスタミナと勝負根性を上げ、デビュー前に芝単走を数本追うのが一般的な調教法と言われています。でもPS版では坂路調教でー4kgのとき気性アップの効果があることが発見され、今やトレンド化していたりします。レースに出走するとスピード・勝負根性・気性アップの効果がありますが、スタミナだけは調教以外には上げられない要素なので、デビュー前にはみっちり鍛えましょう。



◀坂路はレースでの故障率が高くなると言われているが…。

Q 海外レース出走の条件を教えてください。

A 皐月賞、秋華賞を除く2000m以上のGⅠを2勝以上したうえで、天皇賞（春）を勝ち、6月4週に厩舎に行くとキングジョージ6世&クイーンエリザベスSへの出走を打診される。このレースに勝てばアーリントンミリオンへの出走を打診され、断った場合は9月1週に厩舎へ行くと凱旋門賞挑戦のお誘いがある。また従来通り、先の長距離GⅠ 2勝以上という条件を満たした状態で宝塚記念に勝てば、8月1週にアーリントンミリオン、出走しない場合は9月1週に凱旋門賞への挑戦を打診される。



◀あのラムタラも出走してくる世界最高峰のレース。

Q さまざまなBC大会を見てみると、馬体重の極端に低い逃げ馬が活躍しているようだけどどうしてですか？

A 確かに、450kg以下の馬が活躍しているようです。最近では400kg以下の馬というのもざらになってきました。その理由は、大型馬と比較して、小型馬のほうが反応がいいという点に尽きるでしょう。4コーナーを回って直線に向き、スパートをかけたときに、トップスピードになるのが小型馬のほうが速いからだと思われます。あとは、位置取りをなるべく前に（逃げ）してバテないスタミナがあればいいということになります。馬の持っているスピードが無駄なく発揮されるということです。



◀ただし、小型馬にパワーをつけるのは難しい。

Q 配合のポイントを教えてください

A 初代配合でも強い馬はできますが、それはゲーム内でのことで、BCとなるとやはり2代・3代とつなげていく配合がベストです。面白配合の代重ねやニックスを何代もつなげていくには、最後に占める種牡馬から逆算するパズル的な面白さもあります。また配合のポイントとして繁殖牝馬の能力があげられます。繁殖牝馬から仔に受け継がれる能力は、スピードとスタミナですが母の気性が悪いとスタミナがスポイルされてしまうので、母父には気性Aの種牡馬がよく使われています。



◀面白配合になれば、強い馬ができるというわけではないけど。

Q 必ず勝負根性コメントが出る配合があるらしいんですが、それはどんな配合ですか？

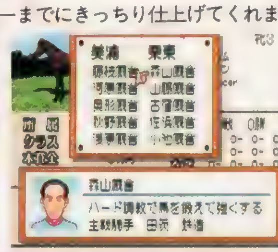
A 母父の底力がAで、種付けする種牡馬の底力もAの場合、面白配合であれば、その産駒には必ず勝負根性コメントが出ます。つまり底力Aの代重ねを面白配合で行うわけなのですが、どれほどの勝負根性を持っているかは父の底力のパラメータレベルによって効果の幅が変わります。面白配合は、スピード・スタミナ・勝負根性全体を底上げする最強馬育成にかかせない要素として考えられていましたが、このPS版では主に勝負根性への影響力が大きいように見受けられます。



◀面白が狙えるノーザンテースト×プラチナロゼカラー牝馬。

Q おまかせ厩舎は、本当に使えるのでしょうか？使えるとしたらどう使えばいいのでしょうか？

A PS版になって、馬の出し入れが自由になったことでかなり使えるようになった、おまかせ厩舎。中でもとくに使えるのが森山厩舎。スピード型の馬ならデビューまでにきっちり仕上げてくれます。また馬の体調が落ちめのときに、まれにウッド強めでガラッと体調を戻してくれることもあります。ただし、馬体重が理想体重を下回っているときに調教を行わなかったりするので、デビュー後はなるべく自分で調教することをオススメします。デビュー前や放牧後に活用することを基本としましょう。



◀藤枝、森山、浅原は、けっこういい仕事をしてくれます。

というわけであなたの悩みにお答えします

『ダビスタ』に関する質問ならなんでもOK。たとえば、『ダビスタ』のこのコメントの意味がわからないというようなことから、自分の持っている繁殖牝馬に何を付ければいいかというような具体的な質問まで、名人横井&電撃ダビスタ班が誌面でばりばり解答します。右ページの宛て先にダビスタ質問係と書いて、送ってください。お便りをお待ちしています。



▲たとえば、このコメントは何を意味しているのだろう？ 「ダビスタ」はまだまだ謎が多い。

▼ ダービースタリオン

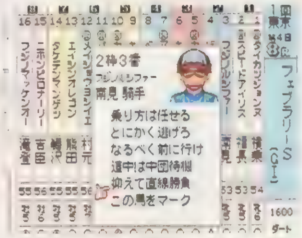
名人横井監修　遅れてきた最強馬決定戦

【電撃PS杯「BC」開幕】

強い馬をつくるためにのみ『ダビスタ』をやってもつまらない。楽しみながらプレイした結果生まれた強い馬でさらなる楽しみを追求しよう。

電撃PS杯開催にあたって

BCにおいて強い馬の条件が確定してきた。逃げ・先行有利、馬体重は400kg前後くらいが瞬発力が生かされる。思いっきり前に行かせて直線の瞬発力とバテないスタミナで勝負する…云々。もちろん電撃PSでも、すべてのPS誌、競馬雑誌を研究して現在のBCのレベルを確認している。確かに強い馬をつくることが大前提にあるBCではあるが、あまりに敷居が高くなると、参加することすらできなくなる。できれば、電撃PSでは、PSで初めて「ダビスタ」を始めたような人にも参加してもらいたい。ということを考えて、レベルははっきりいってかなり低いところから始めようと思う。まあ、気楽につくって、気楽に参加しようというのが主旨である。あなたの馬にも必ずチャンスはあるはずだからがんばって応募してみよう！



▲脚質その他、さまざまな方法を試してほしい。新たな可能性が見つかるかも。



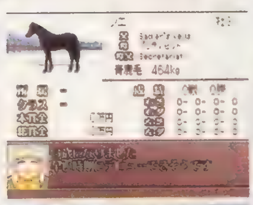
◀この程度の実績でまったく問題がありません。

BCに登録するときは以下に注意

BCに登録する場合は、できるだけその馬の能力が発揮される状態にしてやることが大切。せっかく育てた馬が晴れの舞台に出るのだから、イレ込んでいたり、能力そのものが落ち目のときだったりしたら勝てるレースも勝てなくなるぞ。また、BCのパスワードは、いくつかのセーブデータに何段階かにわたって保存するといいぞ。そうしておいて、1頭ずつ適当な馬と対戦させて、印の付きかたなどを参考に一番いい状態のものを選ぶようにしよう。

●成長型を考えよう

成長型には、大きく分けて早熟、普通、晩成の3タイプある。早熟は、4歳後半から5歳前半くらいが、普通は5歳後半から6歳前半くらいが、晩成は6歳前半から6歳後半くらいがBC用のパスワードを取るタイミングと考えられる。



◀3歳時の牧場長のコメントなどを参考にしよう。

●騎手の乗り替わりを防ぐには

多くの人間が参加するBCでは、当然、主戦騎手の乗り替わりが起きる。そうすると逃げ脚質の馬に追い込みが得意な騎手が乗ってしまうなんてこともある。これを防ぐには、BC登録前にJCや海外レースなどで強豪相手に勝たせて実績を上げておくことが必要だ。



◀どれだけ強い相手に勝ってきたかが影響するのだ。

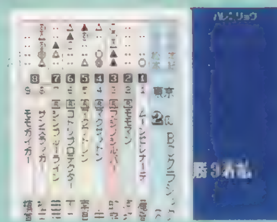
募集要項

官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、馬名、参加したいレース、パスワード、識別コード、父・母（母父）の名前、戦績を書いて下の応募券を貼って下記の宛て先に送ってください。パスワードはとくに濁音、半濁音がわかるようにはっきりと表記（鉛筆は不可）。また、識別コードは、そのパスワードが本人のものだと証明するものなので必ず明記してください。しめ切りは10月9日消印有効（今回は1人1枚のみ）。掲載は11月14日より何回かに亘って行います。成績優秀者には豪華商品も用意。ふるって応募してください。

〒101　東京都千代田区神田駿河台1−8
東京YWCA会館5F
電撃PlayStation編集部　BC係

ちなみに編集部でもBCを開催したぞ

たぶん巷で行われているBCと比べると3レベルくらい低いと思われるが、電撃PSを含めたメディアワークスの関係者によるBC大会を密かに開催したぞ。結果は、どの馬もいずれ劣らぬイマイチくんぶりを発揮。抜きんでた馬がいないのでやるたびに結果がコロコロ変わるといった有様。東京・ダート1600、阪神・芝1600、東京・芝2400、京都・芝3200の4カ所でポイント制で競った結果、勝ったのが下のコトリプロテクター、残りの2頭もそのとき参加した馬だ。これらの馬を目安にBC用の馬を作成してもらえればきっと参加しやすくなるはずだ。



◀コトリ〜は印の付きかたはイマイチだったけど粘り強かった。



◀まあ、何が勝つかわからないところが楽しいのだけど。

募集するレースは下の3つ

マイルからディスタンスまで、下の3つのコースが電撃PS杯の舞台。それぞれの馬の適性に合ったコースを選んでほしい。また、右に掲載した馬は応募するさいの目安。これらの馬に楽勝できるようならまず問題はないはず。

阪神1600m

桜花賞の舞台でもある阪神のマイル戦。スピードはもちろんのこと、ゴール前ではある程度のパワーも要求される。もっとも激戦区になりそうなコースだ。

この馬が目安

ムーンセレナーデ
父:ブラックタイアフェア　母:エバレットチーチ

きつおひみ　まぜどざろ　うひろぼし
たゆべぶぼ　もどぱろな　めだてゆひ
んざるもぬ

東京2400m

ダービーそして、JCの舞台でもある頂点を極めるのにふさわしいコース。直線に向いて抜け出す瞬発力とゴールまでの直線500mを乗り切るスタミナが要求される。

この馬が目安

コトリプロテクター
父:ヘクタープロテクター　母父:メイワパッサー

やまぎぴぎ　いがべざぎ　すみぽころ
もぼるざみ　ぶほぱびれ　ぜだめしし
ゆうべぞぎ

京都3200m

菊花賞、そして天皇賞（春）の舞台になっている伝統あるコース。豊富なスタミナと道中の折り合いがカギとなる。この距離になると騎手の腕前も影響しそうだ。

この馬が目安

サンスラッガー
父:サンデーサイレンス　母父:ブラックタイアフェア

るるたぜす　にばふぺら　そげえかへ
ばきぶでけ　けふくのの　にいたえぎ
あねむにい

電撃BC
応募券

ラグナキュール

いよいよ来週発売の『ラグナキュール』
今回は第1章の4つの難関を徹底的に攻略だ!!

10 2 RPG	▶¥5,800 ▶SME ▶MC（15ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「ラグナキュール」は第3章を終了すると、一応ストーリー部分が終了となり、メモリーカードを使って対戦できるMBS（メモリーカードバトル）が楽しめることはもう知ってますよね？　今回紹介した第1章は、全4章中の一部で先はまだまだ長いけれど、第3章クリアを目指してがんばってください。あと、この「ラグナキュール」は第3章が終了してもゲーム自体は終了せず、特別なイベントがあったり、意外な人物を仲間にできたりもするんですよ。（小岩）

第1章のポイントとなるダンジョンをマップ攻略

『ラグナキュール』のダンジョンは、立体的に入り組んでいるため進行ルートが多少複雑になり、攻略するのが難しい。これらの難関に苦戦している人も多いことだろう。そこで、今号では、第1章の山場となる4つのダンジョンを徹底的に攻略していくので、これを参考にがんばってほしい。

墓地遺跡

この墓地遺跡は最初に訪れることになるダンジョンだが、決してあなどってはいけない。数々の仕掛けが行く手を阻み、手強い敵も多いので、レベルが低いうちは、あまり奥へは進まないことだ。ここはひとまず、じっくりレベルアップをはかっておくことが後のイベントにも役だつのだ。



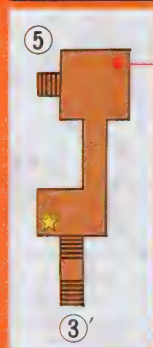
▲最初は入り口付近をうろついてレベルを上げるのが得策。

地下3階

ここから地下4階に下りて通路を進んでいくとボス戦に突入する。装備や隊列などの、準備を整えておくこと。



★スイッチ



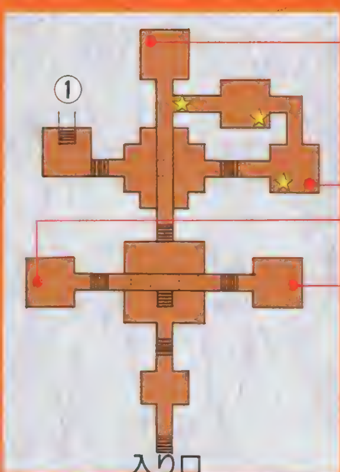
宝●雷のかけら

この部屋には破壊することが可能な柱が3本あって、その中の1本に「雷のかけら」が隠されている。このアイテムは、仲間に使うと雷属性の初級魔法を修得するという貴重品。よく考えてから、覚えさせたいキャラクターに使って戦力の強化を図ろう。



◀柱を破壊するとアイテムを入手できる。

地下1階



宝●竹光

攻撃力50で武器レベルが1しかなく、お世辞にも強いとはいいがたい剣。この武器でモンスターと戦うのは無謀といえるだろう。

宝●空の宝箱

このダンジョンには何も入っていない空っぽの宝箱が多い。開ける必要はないので先を急ごう。

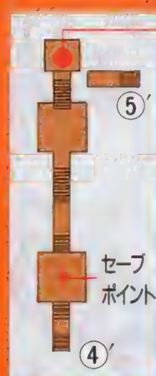
★スイッチ

このスイッチを踏むと扉が開いて奥に進めるようになる。



◀視点によってはスイッチが壁に隠れて見えないので注意。

地下4階



●BOSS:水の悪霊

ボス戦に突入したら、まず最初に3体のゴーストを魔法を使えるキャラで倒してしまおう。あとは、水の悪霊を四方から取り囲んで集中攻撃すれば倒せるハズ。ただし、守備力の低い魔法使いは近づかせないこと。



◀ボスを倒せば流星のしっぽを入手できるぞ。

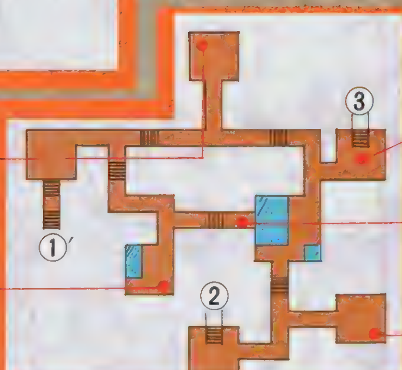
地下2階

宝●空の宝箱

プレイヤーの期待を裏切る空っぽの宝箱。残念…。

宝●さび刀

あまり強くなさそうに思えるが武器レベルを最高まで上げるとかなり使える。



●警告

この先危険という文字が床に…。

宝●鎮魂の杖

魔法使い向きの武器。攻撃力20。

宝●空の宝箱

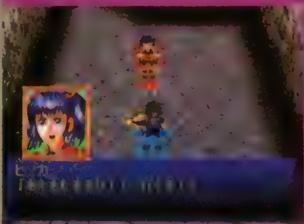
何も入ってないので無視しよう。



※マップ中の数字は、同じ数字どうしがつながっています（①と①′）。また、地下2階のマップの水色部分は、水があるため侵入不可能な場所です。

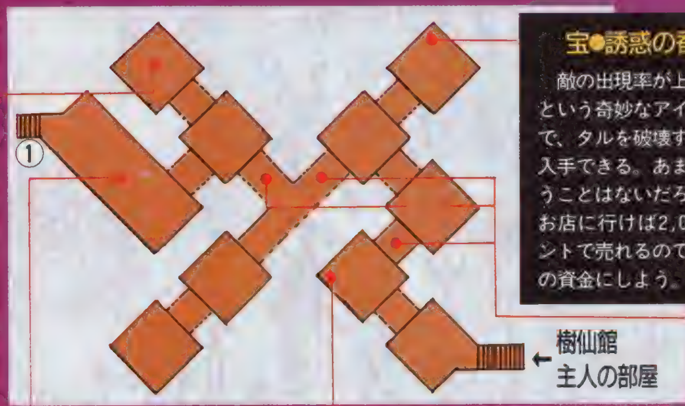
呪いの館

呪いの館の地下にあるダンジョンは、それほど広くはないが、とにかく敵が強い。しかも、ヒノカが仲間になるまでは主人公1人で戦わなければならないので、戦闘ではかなり苦戦させられるぞ。この館を訪れるまえに主人公だけでもレベルを上げておこう。魔法が使えるようになるまで育てれば、戦闘がかなり楽になるぞ。また、武器レベルをあげるなど、装備を整えておくことも忘れないようにしよう。



◀ヒノカが仲間になれば戦闘がかなり楽になるぞ。

地下1階



宝●血塗れの杖

いかにも呪われてしまいそうな名前の武器だが、そんなことはないので安心してほしい。逆に、装備すると知力が上がるという効果を持った貴重な武器なので、必ず入手しよう。

宝●誘惑の香

敵の出現率が上がるという奇妙なアイテムで、タルを破壊すると入手できる。あまり使うことはないだろうが、お店に行けば2,000ガントで売れるので、旅の資金にしよう。

●仲間との戦闘

この場所に着くと、犯人に操られた仲間と戦うことになるぞ。戦闘直前にヒノカが仲間になるので苦戦することはないが油断は禁物。仲間といえども真剣に戦わないと痛い目をみることになるぞ。



▲魔法を使うパラディは最初に倒すこと。

●セーブポイント

主人公だけで戦うとなると、全滅する確率がかなり高い。こまめにセーブしておくことが大切なのだ。

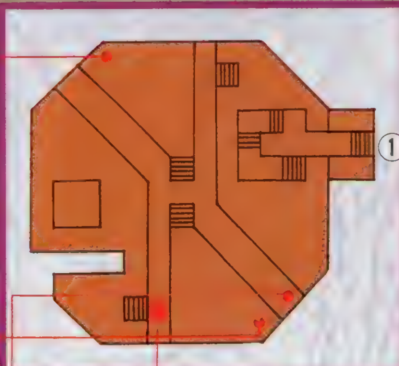
●突然仲間が消える!

このポイントを通過すると、突然仲間が消えてしまう。まず、最初にパラディ、次にアネッタまたはウースがいなくなって、最後にリーヴという順番で次々と消えていくのだ。仲間が消えたら、すぐにヒノカを仲間にすること。



▲仲間がいるうちにレベルを上げるという手もある。

地下2階



宝●暗闇のマント

暗闇で育った強獣の皮で作られたといわれるマント。防御力30とそこそこ高いのだが、装備すると知力が下がってしまうのが難点。装備させるなら、魔法を使わないアネッタやヒノカといった前衛で戦う格闘家か剣士がいいだろう。間違っても魔法使いには装備させないように。とくに必要なアイテムではないので無理に取らなくても良い。



▲視点によっては見えない場所にあるので注意。

宝●血塗られた盾

血痕がこびりついている不気味な盾。暗闇のマントと同じように装備したキャラは知力が下がってしまう。防御力もあまり高くないうえに、売っても10ガントにしかならない。

宝●さび刀

名前からすると弱く思われがちだが、序盤で手に入る武器では一番お手軽でもっとも使える剣。最初の攻撃力は低いが武器レベルを最高まで上げれば、お店で買える武器などよりずっと強い。また、武器レベルを上げるときにかかる費用が少ないので、お金がなくて武器が買えない場合などに重宝するぞ。この場所にあるタルを壊せば入手できるので、必ず取ろう。



▲第1章に登場する敵にはさび刀で十分通用するぞ。

●BOSS:スコロペンドラ

主人公とヒノカの2人で戦うことになるボス。攻撃力が非常に高く、口から吐く毒液はかなり強力。だが、スピードが遅いので、動きのすばやいヒノカを前衛に配置して攻撃させよう。その間に、主人公をボスの背後に移動させて、ヒノカと挟み撃ちにするような陣形で戦えば、ボスは身動きができなくなり、逃げることも不可能になる。そこを一気に攻めて最小限の被害で倒してしまおう。



▲正面から接近すると毒液の餌食に……。



◀魔法でのダメージはあまり効果がない。



◀ヒノカ：前衛タイプのキャラクターなので、前衛に配置して、

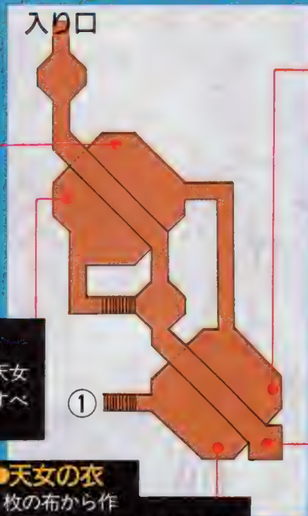
天女の祠

この天女の祠はほかのダンジョンと比べるとマップが非常に複雑で、おまけに広くて迷いやすい。視点を変えたときなどは、方角を確認してから先に進むように心がけよう。また、このダンジョンは壁が高いので、宝箱が隠れてしまっている。つねに視点を変えながら探索しないと、宝箱を見逃す原因となるので十分注意すること。



◀ここの敵は強くないので全滅することはないだろう。

第1階層

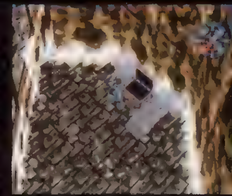


宝●妖の呪布
妖気を力に転ずる不思議な効力を持ったずきんで、装備すると筋力が上昇する。防御力も20と高いので格闘家向けの装備。

宝●天女の腕輪
防御力22の防具。「天女の〜」という防具はすべて女性しか装備することができないぞ。

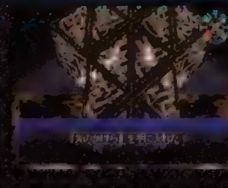
宝●天女の衣
1枚の布から作られた不思議な衣装。防御力26。

宝●獣の手甲
強獣の皮をなめして作られたとても丈夫な手甲。防御力が22とそこそこ高いので、拾ったらさっそく装備。また、壁に隠れているので慎重に探そう。



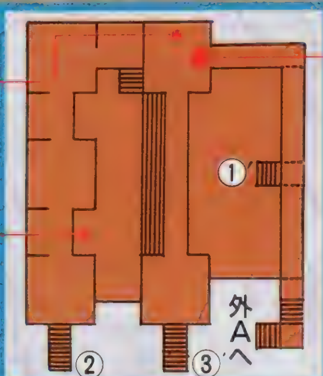
▲このダンジョンには強力な装備品が数多く落ちている。

宝●炎のかけら
使うと炎の初級魔法を覚えられる。入手したらすぐに魔法が得意なキャラに使おう。そして、熟練度を上げて新たな魔法を覚えさせるのだ。



▲なかなか手に入らないアイテムなので大切に使おう。

第2階層



680ガント

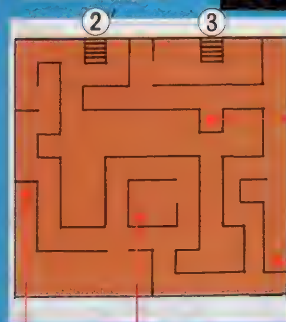
宝●白木の指輪
装備すると防御力が上がるとともに風の熟練度があがるというスグレもの。風の魔法を使えるキャラに装備させよう。

●抜け道?
意外と見落としがちな通路の入り口。このような場所がほかにもたくさんあるので、注意深く観察しながら進まないと道に迷う原因となる。



◀視点は斜めにしたほうが見落としが少ない。

第3階層



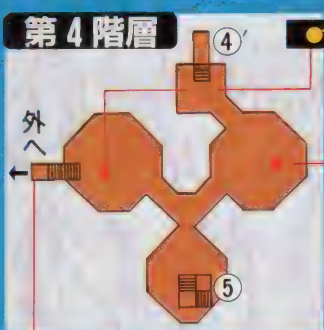
宝●気付け酒
飲むと回復力が少し上昇するとてもきついお酒。魔法使いに使うのが得策。

宝●鳴海
この時点ではかなり強力な剣で、ヒノカやジンライが最初から装備している。攻撃力75。

340ガント

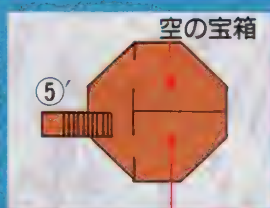
240ガント

第4階層

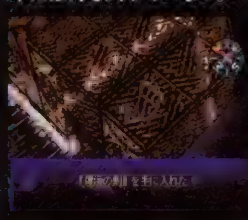


●セーブポイント

宝●天女の守り
盾の内側に刻み込まれた天女の姿が防御力を上昇させて、魔法に耐える力を授けてくれる。防御力24。



宝●羅漢の剣
扉の前に立つと質問されるので、「羅漢」の選択肢を選ぼう。すると右の扉が開いて宝箱から強力な武器・羅漢の剣を入手できる。もう片方の「神の鳥」を選ぶと左の扉が開くが、宝箱の中には何も入っていない。



◀羅漢の剣は強力なうえに魔法耐性がつく特殊な武器。

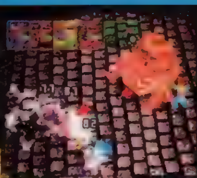
宝●誘惑の香
敵の出現率を上げるアイテム。高値で売れるので、武器やアクセサリーを買うときの資金にしよう。



160ガント

210ガント

●BOSS:ブリウーハ
ブリウーハは体が大きく重いため投げることが不可能。また、魔法はあまり効果がないので剣士と格闘家だけのメンバーで挑むといい。ボスの四方を囲んで集中攻撃で倒してしまおう。

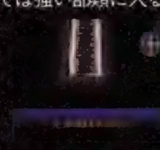




◀▲ジンライを中心に全員で攻め込もう。

宝●さびたさや
刀の形をしたお守り。防御力は高いが連続攻撃ができなくなってしまうという効果を持っているので、決して装備しないこと。

宝●一水の杖
一粒の水滴がついた若葉があしらわれた杖。攻撃力が高く杖の中では強い部類に入るが、これといった特殊効果がないので、オススメはできない。



▲見にくい場所にあるので注意しよう。

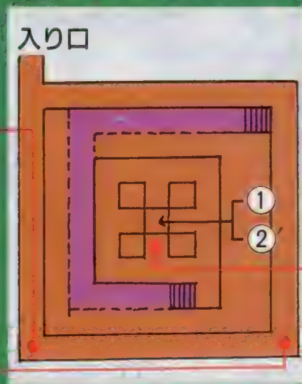
試練の塔

呪いの館と同じように主人公だけで挑むことになるダンジョン。敵が強いうえに集団で襲ってくるので、かなり苦戦させられるハズ。レベル16を目安に、連続攻撃や上級魔法を使えるようになるまで育てておこう。



◀敵の集中攻撃に耐えられるだけの体力が必要だ。

第1の試練



宝●羽根付きの手袋

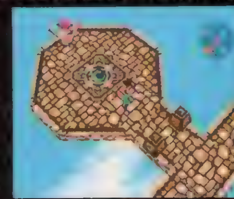
鳥の羽をあしらった手袋。防御力はそんなに高くないが、素早さが上昇する特殊効果を秘めたレアアイテムなので必ず入手しよう。

宝●水晶剣

柄に水晶が埋め込まれた神秘的な剣。高い攻撃力を誇るが、武器レベルの最高値が低いため、先に進むにつれて通用しなくなる。

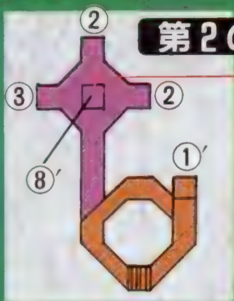
●ワープポイント

第2の試練へとワープできるポイント。この塔には、このようなワープポイントがいくつもあるが、必ずしも先に進めるワケではない。間違ったワープポイントに入ってしまうと、まったく見当違いの場所に放り出されることになってしまうのだ。このほかにもさまざまなトラップが随所に用意されているので、慎重に行動しよう。



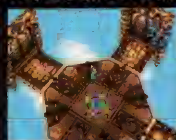
▲随所にワープポイントのダミーが配置されている。

第2の試練



●ワープポイント

この場所の周りにある3つのワープポイントのうち、第3の試練に続いているものはマップの③だけだ。間違ってしまった場合、第1の試練に戻されて、最初からやり直すことになるのだ。



▲1度入ったポイントを覚えておくと後が楽。

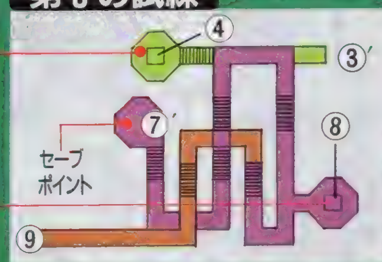
第3の試練

宝●寿の呪布

防御力20で装備すると知力が上昇する祝福を受けたずきん。持ち帰って魔法使いに装備させよう。

●ワープポイント

通路の途中にあるワープポイントはダミーで、第2の試練に続いている。



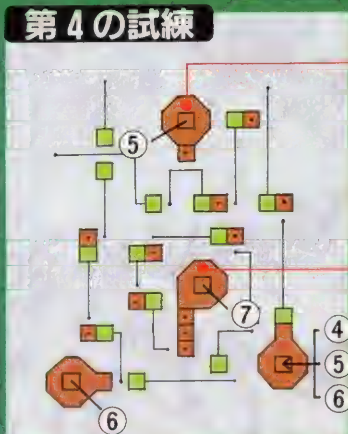
第4の試練

●落ちる床

右のマップ内で、緑色で示した床は、乗ると黒い線にそって移動していく。すばやく次の床に乗り移らないと、突然床が落下してしまい、この試練の最初からやり直すことになるので注意して進もう。



▲ダッシュを活用してすばやく床に乗り移ろう。



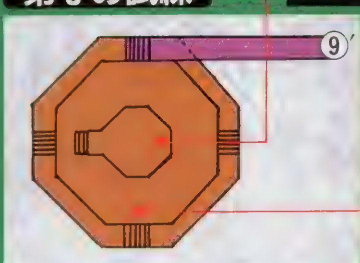
宝●音速の拳

音速を超えるスピードでパンチを繰り出すことができる格闘家用の武器。装備すると素早さが上昇する。攻撃力75。

宝●祈りの指輪

アクセサリーの中でも防御力が高く知力が上昇する効果を秘めた上質の指輪。誰でも装備することができるので便利。

第5の試練



宝●試練のメダル

試練の塔は、この第5の試練で最後。階段を下りていくと宝箱が見える。その中に試練のメダルがあって、入手すると自動的に塔から脱出できる。



▲試練のメダルを持ち帰ればティアを仲間にできるぞ。

宝●風神のはばたき

使うと風の熟練度が上昇。風の魔法を使うキャラに使って、上級魔法を会得させよう。



◀ティア…魔法が得意な彼女は、役割を魔法に設定しよう。間違っても敵に近づけないように！

リンダキューブ アゲイン

動物集めがすべての基礎！　というワケで、惑星ネオケニアの動物情報を公開していくぞ！

発売中	▶¥5,800　▶SCEI
RPG	▶MC（2ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

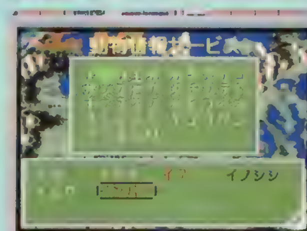
さて、いよいよ発売されたこの「Linda3」ですが、さすがに「オトナ向けRPG」と銘打つだけあって自分の考え方とか固まってない若い人にはちょっとキツい表現が盛りだくさんです（ま、そこが面白いトコロなんですけどね）。画面は地味だし登場キャラは濃い人ばっかりですが、実際に動物集めをはじめればハマることは請け合いです。なんなら発売中の電撃PS増刊D3に体験版が収録されているので、気になる人はゼヒそちらをどうぞ。　（ゆかマン）

動物集めに役立つエリア情報を公開するぞ！



このゲームの最終目的は“箱船”の宇宙船に1匹でも多くの動物を集めて発進させること。各シナリオごとに起こる事件を解決するのももちろんだが、この動物集めをおろそかにしてはいけないぞ（もっとも、たいがいはその事件を解決しないと箱船は発進できないのだが）。

そこで今回は、惑星ネオケニアの3つのエリアのそれぞれに、どんな動物が生息しているのかというエリア情報を一部公開しよう。残念ながら今回公開できるのは惑星全体に生息する動物の半分に満たないが、これを参考に集めていけばシナリオAとBの捕獲目標はクリアできるはずだ。また、エリアごとにチェックしておくとなにかとおトクな場所もあわせて紹介するぞ。

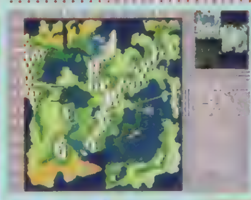


◀ミナゴの動物情報サービスと合わせて活用すれば万全だ。



◀動物商などを活用して一匹でも多くの動物を登録しよう。

東エリア EAST AREA



すべてはこのエリアから始まる！

ゲームのスタート地点であるハーディアの街と、重要な拠点である箱船があるエリア。とりあえず東エリアの動物を全部集めれば、結構レベルも上がってくれるはず。まずは地道に自分を強化することから始めよう。東部に出現するカニは絶好の標的。作れる武器、防具も結構役に立つので、レベルアップしたいならホスピコやパラサイドあたりを拠点にカニ狩りをしよう。逆に、西部に出現するイヌはかなり強いので、戦うときは気をつけるべし。



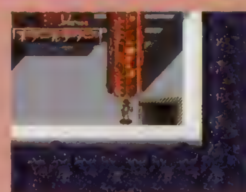
▲イヌとサルは自分から近づいてくる。レベルが低いときは戦いは避けていこう。

東エリアに生息する動物

西部	ブタ　ダチョウ　リス　ネズミ　イカ　イヌ　トンボ（毎年秋になると大量発生）	
西部	カラゴラム内（Q−17）	トカゲ
西部	ネブロード内（S−07）	ゾウモツ
東部	モグラ　カニ　ウサギ　サル　オコゼ　ヤドカリ	
東部	マーブルポリス内（W−17）	ニワトリ　ミミズ

闇商人の街 ネブール

オズボートの東の山脈に沿って北上すると、洞窟の入り口がある。これが、地図にない街ネブールへの唯一の入り口、ネブロードの洞窟だ。中にいるゾウモツは初期の相手としてはかなり強力なので、避けながら進んでいこう。ネブールでは、A級保護指定の動物でも平気で売買されている。お金さえあれば、それらの貴重な動物も労せずして手に入れることができるぞ。



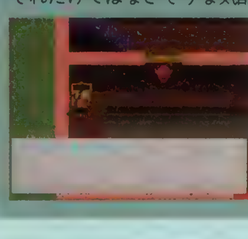
◀道を間違えるとこんなところに出てしまう。



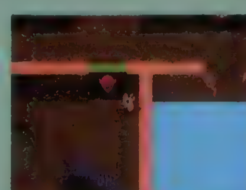
◀A級保護指定の動物がオークションに!!

謎の塔　ルリナスタワー

パラサイドのさらに北、東西に長い半島の西の先にある赤い塔。中には色に対応した扉を開閉させるスイッチと、人に反応して発射されるレーザーが設置されている。屋上にはトンボが群生しているし、宝箱もいくつか手に入る。だが、それだけではなさそうな気配も…。

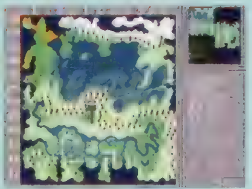


◀宝箱には結構いいモノが。早めに手に入れたい。



▲いわくありげな壁の亀裂。はたしてこの先には何がある？

西エリア WEST AREA



変わりやすい天気に注意しよう

西エリアは、シナリオBでは伝染病のために立入禁止となっているので注意。このエリアの特徴はその天候。冬はもちろん、夏以外には大雪の降る可能性があるというだけあって、生息する動物もその気候に適応したものが多い。逆に人間は適応できていないので注意が必要。雪原でシロクマに囲まれたらまず生きては帰れないぞ。そんなときのために、移動用のレンタル動物というのがある。移動だけなら徒歩よりもずっと安全だ。

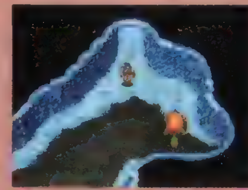

◀ぽつんと離れた木はイタチの可能性が。注意。

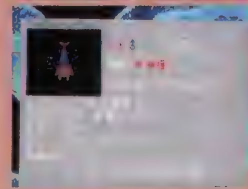
西エリアに生息する動物

南部	ノミ　イルカ　カワウソ　ワシ　ウマ	
南部	シャナイ内(A－07)	モンシロ　タヌキ
中央部	ヤギ　カバ　カメ　ペンギン　シロクマ　モリアオ　イタチ（木に擬態）	
中央部	スパームリナ内（リナバレーの街から入る）	アメンボ　ヒツジ　カエル　クマ
中央部	ノースカメノス内(F－03)	アザラシ　トド　カメ
北部	キツネ　トナカイ	

ノースカメノス

その名の通り、カメが群生している洞窟。カメは外の湖沼地帯にもいるが、水棲動物と水の中で戦うのは愚の骨頂。その点、洞窟の中なら平地もあるので多少は戦いが楽になるだろう。ノースカメノスの中には、アザラシ、トドなどほかの動物も見られるので、捕獲にチャレンジしてみるのもいいかもしれない。ただし、トドの強さは半端じゃないぞ。覚悟せよ。


◀カメと戦闘するときは必ず平地で。


◀地下2階のトドはヘタに手を出すと危険。

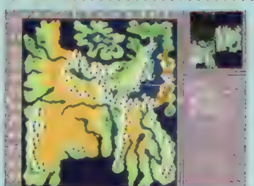
狙えー攫千金！スパームリナ&リナバレー

スパームリナの洞窟に出入りするハンターたちから動物を買い上げるためにグリーン製薬が作った街がリナバレーだ。洞窟には確かに高く売れる貴重な動物が生息しているが、そういう動物はえてして強い。もっとも、動物集めのためには一度は入ることになるのだが。


▲白い場所は亜硫酸の川。入るとダメージを受けてしまうぞ。


◀高く売れるだけに強い動物も多い。無理は禁物。

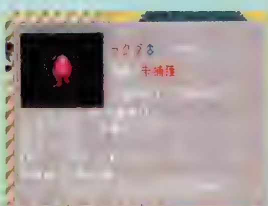
南エリア SOUTH AREA



西側の砂漠が特徴的なエリア

シナリオAではなんと人工衛星が落下、その放射能の影響から封鎖区域になってしまう南エリア。このエリアの特徴は、西部一帯にひろがる砂漠地帯。数十年前、C－21エリアにあるガレックスという動物研究施設が爆発事故を起こし、その影響で周囲が砂漠化してしまったのだ。この砂漠地帯に行くには、ドギファの街からトンネルを抜けるしかないが、西エリアと同じようにこういった特殊な環境に生きる動物はたいがい手強い。南エリアでバードラインが通っている街はドギファしかなく、その他の場所はたいてい個人所有。シュートサービスを使わなければ歩いていくしかないので、特に注意したい。


▲南エリアへの交通はバードラインしかない。帰りの旅費はあるかな？


▲動物のレベルが全般的に高いので、こちらもそれなりの準備が必要だ。

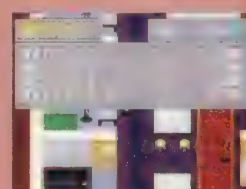
南エリアに生息する動物

西部	ラクダ　カラス　アルマジ　カマキリ　ムカデ
北東部	ワニ　ヒョウ　ウミウシ　イノシシ　ゼブラ

ドギファの闘犬場に挑戦せよ！

闘犬場では、自慢の猟犬を戦わせて強さを競うことができる。見事に勝ち抜いた猟犬は強さに応じて番付に登録されるぞ。そして、三役以上になれば季節ごとに給金が支払われ、さらに漢字のしこ名を襲名することもできるのだ。さぁ、キミの猟犬の強さを試すチャンス!!


◀勝ち抜いていくたびに、相手はどんどん強くなる。


▲ドギファでは、他の街よりもレベルの高い猟犬を登録できる。

カカーナホテル跡

南エリアの西端にある廃墟は、かつてカカーナホテルという建物だったのだが、ガレックスの爆発事故のアオリを喰らい、廃虚と化してしまった。今ではカラスの巣窟となっており、本当に嫌になるほどカラスがいる。ここでポイントなのは、カラスは光るモノを集める習性がある、ということ。カラスの巣をたんねんに調べれば、なにか光るモノが見つかるかもしれない!?


◀カラスの捕獲ぐらいしかやることはない。


◀巣にはひょっとしたら光り物があるかも!?

くるみミラクル

くるみがゲーム中で覚えることができる魔法を一挙掲載。
魔法効果をよく読んで、使いどころを間違えるな。

発売中	▶¥5,800 ▶バンプレスト
育成SLG	▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

くるみが一人前の魔法使いになるためには、グラニュー島のみんなからの依頼を解決していくこと！ 事件の解決には、なんといってもくるみが覚える魔法を、的確に使っていくことが大切なのだ。今回は、くるみがゲーム中で覚える（ことができるかもしれない）魔法を、全公開！ そして、いくつかのイベントから実際に魔法を使うシーンを例にとって、どんな魔法が有効かを見ていくことにしよう!! （TAC☆）

くるみが覚える魔法を一挙大公開！ 魔法と頭は使いよう♥

村の人たちからの依頼を解決する場合には、くるみの覚えた魔法の使い方が重要である。イベントの魔法選択画面で選択肢として表示される魔法は、そのとき持っている魔法の中からくるみが有効そうだと判断したもの。くるみがオマヌケに育っていると、トホホな結果になる魔法が表示される場合もある。下の魔法一覧を参照し、トホホな結果にならないように！ また、右ではストーリーごとに、何の魔法が適しているかも公開しているので参考にしてね。



◀まずは魔法を手に入れること。依頼を解決できたときのお礼のほかに、村の仕事のお手伝いや、妖精さんとの会話でも、新しい魔法を手に入れるチャンスがあるぞ。

「むかしばなしの真実」

伝説の大魔法使い、グラニューの罰を受けて、木に変えられちゃった人の話を聞き、なんとかもとの姿に戻してあげることに。やっと問題の木を見つけたのはいいけれど、伝説の魔法使いがかけた魔法を、くるみが解くことなんてできるの!? そこで登場するのが、ステラの新発明〝アンチ魔法フィールド発生装置〟。さて、その効果はどんなものかな？



◀▼力を合わせれば、くるみの魔法でも、伝説の大魔法使いのかけた魔法に対抗することができた！ 木に変えられていた本人からは、意外な真実が……。



◀木に変えられたという人をかわいそうに思った、宿屋の娘チェリーちゃんの依頼により、その木を探して魔法を解くことに。でも、問題の木はどこにあるのか、魔法ではわからないみたい。



••••••火の魔法••••••

魔法	レベル	効果
シュポポ	【魔法ＬＶ１】	ちっちゃな炎が相手めがけて飛んでいく魔法だよ。……でも、見た目のとおり、威力はたいしたことないんだけどね。
モシモシ	ＬＶ１	魔法の鏡を作り出せる魔法。この鏡を使えば、どこからでもおとーさん、おかーさんとお話ができるんだ。
カサパサプー	【魔法ＬＶ１】	小さなお日さまを呼び出して、どんなものでもカラカラに乾燥させちゃう魔法なんだ。
チサチサ	【魔法ＬＶ１】	狙ったものを小さくできる魔法。でも、小さくなるだけで、重さは変わらないから注意！
チョーオッケース	【魔法ＬＶ１】	どんな心配症な人でも、お気楽にしちゃう魔法なんだ。でも、効果はあくまでも気分だけ。
カエカエ	【魔法ＬＶ２】	くるみと相手の人の心を入れ替えちゃう魔法なの。入れ替えたあとは、その人の身体で自由に動きまわることができるよ。
チョッチ	【魔法ＬＶ２】	謎の大きな手を呼び出して、相手の肩を後ろからたたいて振り向かせるっていう変な魔法。
バケルーン	【魔法ＬＶ２】	狙った相手を、なにか別のものに化けさせる魔法だよ。人間だけじゃなくって動物にも変身できるよ。
オドロオドロ	【魔法ＬＶ２】	オバケを呼び出して、相手をびっくりさせちゃう魔法なんだ。おどろかせるだけしか効果はないんだけどね。
シュポボーン	【魔法ＬＶ３】	でっかい火柱を起こして、相手を燃やしちゃう魔法なの。シュポポなんかとは、比べ物にならない威力だよ。
ベシベシ	【魔法ＬＶ３】	この魔法をかけられると、しゃべる言葉の最後に必ず「……べし」がついちゃうんだって。……何に使えるんだろう？
トメトメ	【魔法ＬＶ３】	時間を止めちゃうっていうすごい魔法なんだけど、せまい範囲をちょっとの間止めるくらいしかできないよ。
カショウライ	【魔法ＬＶ３】	火の魔神を呼び出す召喚魔法。でも、くるみのレベルじゃうまく操れないから、戦闘なんかでは使えないよ。

••••••水の魔法••••••

魔法	レベル	効果
ピーメプーム	【魔法ＬＶ１】	困ったことがあったときに、そのヒントをくれる占い魔法。知りたいことが具体的なほど、はっきりした答えがもらえるよ。
バシャーン	【魔法ＬＶ１】	相手の頭上に水を降らせる魔法だよ。相手をビショビショにできるけど、ダメージを与えられるほどじゃないの。
トケルッス	【魔法ＬＶ１】	呪いを解く魔法なんだけど、強い呪いが相手だと、まったく効かなかったり、呪いのもとを特定しないといけなかったりするの。
ペラペラ	【魔法ＬＶ１】	言葉の通じない相手の言語を理解して、お話できるようにする魔法なの。モンスターや動物相手でもＯＫ！
サスサス	【魔法ＬＶ１】	ケガを治しちゃう魔法だよ。たいていの傷は一発で治せちゃうんだけど、病気なんかには効かないんだ。
メショメショ	【魔法ＬＶ２】	相手にむりやり涙を流させて、その魔法の名前のように「メショメショ」泣かせちゃう魔法なのだ。
マホマホーン	【魔法ＬＶ２】	魔法がかかっているものを見つけ出す魔法だよ。でも、どんな魔法がかかっているかは、はっきりとはわからないの。
ドキドキーン	【魔法ＬＶ２】	その人が本当のことを言っているかどうかをチェックする、ウソ発見器みたいな魔法なの。
アヤアヤ	【魔法ＬＶ２】	相手の身体を、むりやり操って自由に動かす魔法。当然、相手にはいやがられるから、乱用はしないようにね。
ザンザーン	【魔法ＬＶ３】	大雨を降らせる魔法……なんだけど、くるみのレベルじゃちょっと使いこなすのは難しいのだ。
モアトケルッス	【魔法ＬＶ３】	呪いを解く魔法トケルッスの上級バージョン。たいていの魔法や呪いなら、これでバッチリ解けちゃうよ。
シュババーン	【魔法ＬＶ３】	大量の水を、相手の頭上から滝のように降らせる魔法。すごい水圧で、ダメージまであたえられるほどだよ。
シメッチョ	【魔法ＬＶ３】	たくさんのぬれた布を相手にまとわりつかせて、動きを封じちゃう魔法。しかも、ぬれた布が気持ち悪いっていうオマケつき！

「ラブラブ大作戦」

フローネちゃんは、食堂のディッシュさんのことがずっと好きだったんだけど、どうしてもいいだせず、彼の気持ちを確かめたくてくるみに相談してきた。ここは1つ2人の仲をとりもとうと、くるみも大ハリキリ！　まずは、アプルさんのアイデアで、ニセモノを相手に告白の練習をしようということに。でも、いくら告白してもニセモノはニセモノ。そこで、くるみは一計を案じることに……。フローネちゃんをちょっとの間魔法で眠らせて、本物のディッシュさんを連れてきて、ニセモノとすりかえてしまうのだ！　魔法で作ったニセモノだと思っているフローネちゃんは、みごと、本人に告白できるのでした！



◀ニセモノで練習のアイデアを聞いたら、必要な魔法を探すことに。



▶魔法で作ったニセモノと思って、思いっきり告白。

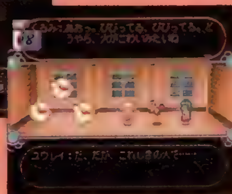


◀フローネちゃんはビックリ！　でも、うまくいったんだから、結果オーライでばっちりオッケーだよね!!

「チャーチにチャージ！」

村長のコーラルさんからの依頼で、教会にとりついた幽霊退治にチャレンジ！　幽霊さんたちに炎の魔法をぶつけてみると、効いてはいるみたいだけど、成仏させることはできないみたい。やっぱり、解呪の魔法が必要!?





▲▶必要な魔法を持ってないときは、どこかで手に入れてこないとね。

「ナギサちゃんの恋」

ナギサさんは、観光客の男性にいつものひとめぼれ。彼の心を確かめたいという彼女に、アリサちゃんは魔法で心を奪っちゃえっていうけれど……。でも、魔法に頼るより、たとえ失恋してもまっすぐな気持ちが大切なことも。





▲▶あえて魔法を使わないのも、立派な魔法使いになるには必要なこと。

「科学の力、魔法の力」

定期船のエンジンが故障して、島の人みんなが困ってる。都会から来た鍛冶屋のビルムさんにも、故障の原因が分からないみたい。そこでくるみが、魔法で修理してみることに……。とりあえず、原因を調べるために、水の魔法ピーメプームを使ってみたら、なんと故障の原因はエンジンにとりついた魔物のイタズラだった！　この占いの魔法は、イベント中なら魔法選択画面じゃなくても使うことができるから、どうしていいか分からなくて困ったときには、とりあえず使ってみるのもいいぞ。



◀原因をあばかれた魔物が、姿を現した！　あとは、魔法でこいつを退治するだけ!!

▼原因が分からないのもあたりまえ。科学万能主義のビルムさんも、これにはビックリ!!



◀ほかの島から食料や生活用品を運ぶ船が故障して、島中のみんなが困っているのだ。



••••••土の魔法••••••

チャッチャカ【魔法LV1】	魔力を込めた応援で、一時的に能力をアップさせる魔法だよ。もちろん、自分自身にかけても有効。
スヤスヤ【魔法LV1】	とにかくむりやりに相手を眠らせちゃう魔法なの。ただし、相手が興奮していたりすると、あんまり効かないんだ。
ガッキーン【魔法LV1】	身体をむちゃくちゃ硬くする魔法だよ。この魔法さえかかっていれば、どんな攻撃でも、かすり傷ひとつ負わないですむよ。
スカターン【魔法LV1】	地面から手をはやして、相手の足をつかんで転ばせちゃう。ただそれだけのための魔法……。
カベカベ【魔法LV1】	自分の前に、魔法の壁を作り出して身を守るよ。ある程度の攻撃なら、この壁でブロックすることができるよ。
ニセニセ【魔法LV2】	誰かにそっくりなニセモノを作り出せる魔法なんだ。ただし、見た目がそっくりなだけの人形だけどね。
ノビノビ【魔法LV2】	植物なんかを急成長させちゃう。ただし、むりやり成長させるので、枯れちゃったりするから注意してね。
メケメケ【魔法LV2】	動物の毛並みとかをよくする魔法なの。あくまで動物用だから、人間に使ったときの効果は保証できないよ。
トルトル【魔法LV2】	指定した対象を魔力で引き寄せちゃう。ただし、その対象が抵抗したりすると効果が切れちゃうから、動物に使うときは用心してね。
ゴーレムパンチ【魔法LV3】	巨大なゴーレムの手を召喚して、それをドカーンと相手にぶつける魔法。ものすごい威力の攻撃魔法だよ。
ドシャドーン【魔法LV3】	大量の土砂を呼び出して、相手の上に降らせる魔法。けっこう痛いし、いやな気分にさせられる強力な魔法だよ。
ドマモルーン【魔法LV3】	カベカベのパワーアップ版で、すっごく丈夫な魔法の壁を作ることができるよ。どんな攻撃も、これで完全ブロックだ！
ドショウライ【魔法LV3】	地の魔神を呼び出す召喚魔法。くるみのレベルじゃうまく操れないから、戦闘の役には立たないのが残念なの。

••••••風の魔法••••••

カルカル【魔法LV1】	対象を軽くしちゃう魔法だよ。どんな重いものでも、この魔法さえあれば、くるみにも簡単に持ち上げられちゃう。
ピリピリ【魔法LV1】	ちっちゃなカミナリを相手に当てる魔法。でも、たいした威力はなくて、ちょっとピリピリする程度なの。
フワンフワン【魔法LV1】	ものを空中に浮かせる魔法。ある程度なら、浮かせたものを自由に動かすこともできるよ。
ヒソヒソ【魔法LV1】	狙った人にだけ話が聞こえるようにする魔法。これを使えば、離れたところからナイショ話ができるんだよ。
キエルーン【魔法LV1】	姿を消して、相手に見えない透明人間になる魔法なんだ。悪用はぜったいに厳禁だよ。
ヘクショーン【魔法LV2】	原理はよく分からないけど、狙った相手にむりやりくしゃみをさせて、しかもそれが止まらなくなるという魔法。
タリラリ【魔法LV2】	相手を記憶喪失にさせちゃう魔法。ただし、効果は一時的なもので、しばらくすると記憶を取り戻しちゃうよ。
シンクーダ【魔法LV2】	真空の渦をたくさん作り出して、それで壁を作っちゃう魔法。これを使えば、音やにおいをシャットアウトできるよ。
ソヨソヨ【魔法LV2】	さわやかな花の香りのする風を吹かせる魔法なの。この花の香りをかげば、みんなの気持ちが晴れやかになるんだ。
ビカビカーン【魔法LV3】	強烈なカミナリを呼び出す魔法。ピリピリなんかとは威力がケタ違いなので、心臓が弱い方にはオススメできません。
ビュンビューン【魔法LV3】	ものすごい竜巻を呼び出して、相手を吹き飛ばしちゃう魔法。かなりの威力があるよ。
サムイッス【魔法LV3】	相手の心を寒くして、なにもかもがむなしい気持ちにさせてしまうという魔法なのだ。
ナシナシヨ【魔法LV3】	魔法によるあらゆる攻撃をなかったことにしてしまうという、究極の防御魔法だよ。

SaGa Frontier™

サガ フロンティア

長きに亘って続いた『サガＦ』徹底攻略も、今号をもってひとまず終了。キャラクターそれぞれの最終チェックポイントを押さえて、キミの冒険を最後までしっかりフォロー！

サガ フロンティア

発売中 RPG	▶¥6,800 ▶スクウェア
	▶MC(2ブロック)

クライマックス

最終攻略

最終決戦にのぞむ前に、これだけは押さえておきたいチェックポイント！

それぞれの目的のもとに繰り広げられてきた主人公たちの長い旅も、ここにきていよいよ大詰め。間近に迫った最終局面を前に、プレイヤー自身も最後の決意に心引きしまる思いだろう。各シナリオの最終チェックをする前に、まずはすべてのシナリオを通して押さえておきたい仲間やアイテムなどの情報をきちんとチェックしておこう！

4人のレアな仲間の加え方を紹介

「サガＦ」には、特定の条件を満たしていないと仲間にできない特殊なキャラクターが、４人存在する。ここではその４人を仲間にする手順を、詳しく紹介しよう。ただし主人公によっては、シナリオの展開上、絶対に仲間にならないキャラもいる。また言うまでもなく、人数が15人いるとパーティに迎えられないので注意しよう。

零姫



アセルス編でのみ仲間になるキャラ。序盤の針の城を散策する場面で、白薔薇姫を連れて何度も零姫の部屋に行き、彼女の過去についての話を詳しく聞いておく。その条件を満たしていれば、闇の迷宮で白薔薇姫がパーティから抜けたあとに話しかけると仲間になる。

時の君



ムスペルニブルにいる指輪の君に会い、時間妖魔のリージョンに送ってもらう→壊れた砂時計を確認→再び指輪の君に会い、ファシナトゥールに送ってもらう→ゴサルスに「砂の器」を作ってもらう→砂の器で砂時計を修復→時の君に会って仲間に誘う→仲間になる。

麒麟



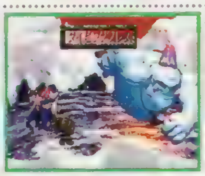
陰陽と秘印の系統に属する術を修得したあと（これは時の君を仲間にする場合の必須条件でもある）、ドゥヴァンの神社にいる零姫と話して麒麟の空間に送ってもらう。そして、麒麟が用意した試練を突破して麒麟に会い、仲間に誘うとパーティに加わる。

朱雀



ＩＲＰＯにいるヒューズの依頼を受けてムスペルニブル山に行く→最初の山道にいる、女性妖魔のシンボルの敵を倒す→山の中腹にある広場に行くと、雪だるまが出現していることがある→雪だるま（霜の巨人）を倒す→氷漬けにされていた朱雀に話しかける→仲間に。

霜の巨人の倒し方



◀その強さは、麒麟や時の君にも匹敵する。倒すのはかなり困難。

「強風」の特殊攻撃を受けると、仲間全員が一撃で倒される可能性もある。仲間のＨＰはこまめに回復しつつ、強力な連携攻撃を連続で繰り出して倒せ！

ぜひ手に入れたい強力な装備品

武器 WEAPON

敵モンスターが落とす強力な武器は、せめて１ｓｔチームのメンバー全員に行き渡るくらいは手に入れておきたいところ。仲間のレベルアップもかねて、欲しい武器を持っているモンスターをバシバシ倒そう。

名称	攻撃力	入手方法
双龍刀	41	ワカツの宝箱から拾える。ゼニスマンティスなどがまれに落とす
流星刀	55	ワカツの剣神の間で、ゲンが真の剣豪と認められれば入手できる
黒曜石の剣	64	男性妖魔のシンボルに接触するとよく出現するベクサークが落とす
草薙の剣	66	シュライクの済王の古墳で済王を倒し、「なにかくれ」を選択すると入手できる
月下美人	69	アセルス編ではファシナトゥールの宝物庫に、レッド編ではブラックレイにある。アンシリーコートが落とす
幻魔	70	ファシナトゥールにいるゴサルスに、最大ＬＰ３と引き換えに作ってもらう
竜鱗の剣	72	雷竜がごくまれに落とす
魔銃	42/4	魔生命系モンスターのシンボルに接触すると出現する魔銃が落とす
ベヒーモス	47/7	水棲系モンスターのシンボルに接触すると出現するガイアトードが落とす
リーサルドラグーン	60/5	クーロンの地下にある武器屋で、4020ＣＲで売られている

魔銃以下の攻撃力の右の数字は弾数です。

鎧 ARMOR

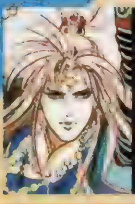
装備する鎧は、防御力の数値だけでなく、さまざまな属性の攻撃に対する無効化能力も考慮に入れて選ぼう。ブルーなどの術士には、知力などのパラメータに修正値が加わるローブ系の防具を装備させるのも１つの知恵だ。

名称	防御力	入手方法
木陰のローブ	9	植物系モンスターのトレントが落とす。仲間一人のＨＰを回復する
星屑のマント	16	男性妖魔のエインヘリアルが落とす。気絶を無効化。集中力＋5、霊感＋5、魅力＋5
月白のショール	17	女性妖魔のラミアが落とす。まひ、睡眠を無効化。霊感＋８、魅力＋８
陽炎のケープ	18	植物系モンスターのサンフラワーが落とす。熱攻撃に耐性、石化を無効化
大魔人装甲	25	昆虫系モンスターのクエイカーワームが落とす。暗闇を無効化
飛天の鎧	27	女性妖魔のヴァルキリー（槍）が落とす。地震攻撃、スタンを無効化。運動性＋10
コールデンフリース	28	ドラゴン系モンスターの赤竜が落とす。睡眠とマヒに耐性
強化装甲	30	昆虫系モンスターのゼニスマンティスが落とす
武神の鎧	32	ネルソンのショップで、2300ＣＲで売られている
冥帝の鎧	35	不死系モンスターのデュラハンが落とす。気絶を無効化

盾 SHIELD

低確率でも「デュラハンの盾」と「竜鱗の盾」を落とすモンスターがいるのはうれしい。といっても、どちらも相当キャラクターが強くなっていないと倒せない、最強クラスのモンスターなのだが……。

名称	入手方法
エクセルカート	女性妖魔のヴァルキリー（剣）が落とす。一定確率で物理攻撃を無効化
玄武の盾	水棲系モンスターの玄武が落とす。電撃攻撃を無効化、一定確率で物理攻撃を無効化
水鏡の盾	シュライクの済王の古墳で拾える。水属性の攻撃を完全に無効化、物理、熱攻撃を回避
竜鱗の盾	ドラゴン系モンスターの黒竜が落とす。あらゆる攻撃を一定の確率で無効化
デュラハンの盾	不死系モンスターのデュラハンが落とす。集中力＋５、丈夫さ＋５。さまざまな攻撃を無効化
ワンダーバングル	マンハッタンのショップで10000ＣＲで売られている。銃の攻撃を高確率で回避する腕輪



BLUE ブルー編 最終攻略

空術と時術、このどちらかの資質を修得できないかぎり、ルージュとの対決には挑めない。そこで、それぞれの術の資質を持つボスキャラを徹底攻略！

ブルー編➡オススメルート

- マジックキングダム
  - ドゥヴァン
    - 4つの小石とカードを入手
  - ルミナス
    - ■陽術の資質
    - ●仲間：サイレンス
  - スクラップ
    - ●仲間：ゲン、リュート メイレン、T260G、クーン
  - オーンブル
    - ■陰術の資質
- クーロン
  - 4つのルーン集め
  - ■保護のルーン
  - ●仲間：ヌサカーン、アニー、ライザ
  - シュライク
    - ■勝利のルーン
    - ●仲間：ルーファス、済王、コットン、特殊工作車
  - タンザー
    - ■活力のルーン
    - ●仲間：スライム
  - ディスペア
    - ■解放のルーン
  - 4枚のカード集め
  - ヨークランド
    - ■杯のカード
    - ●仲間：サンダー
  - ワカツ
    - ■剣のカード
  - バカラ
    - ■金のカード
    - ●仲間：エミリア
  - IRPO
    - ■盾のカード
    - ●仲間：ヒューズ、朱雀
- 京
- ドゥヴァン
  - 麒麟の空間
    - ■空術の資質
- 時間妖魔のリージョン
  - ■時術の資質

ルート解説

4枚のカードと、ルーンを集め始める前に、まずは一緒に旅をする仲間を集めるのが得策。アイテムのリージョン移動（ゲートの術）を活用すれば、ゲーム開始直後に、パーティを15人のフルメンバー状態にすることも可能だ。3つのチームをまんべんなく育てつつ、資質集めの旅を繰り広げよう。

場の系統の資質を持つ2大ボスキャラを攻略!!

VS麒麟

麒麟のテリトリーである「麒麟の空間」は、だまし絵のような不思議な構造になっている。視覚的にプレイヤーを迷わせるこの空間では、正しいルートを見つけて麒麟が待つ部屋にたどり着くだけでも一苦労だ。だが幸いにして、敵キャラはまったく出現しないので、麒麟と戦う前にＪＰやＬＰを消費する心配はないぞ。麒麟の空間に入る前には、クーロンで強力傷薬などの回復アイテムを調達しておこう。万全の体勢で麒麟に戦いを挑むのだ。

空術を使いこなす麒麟の攻撃の中で最も脅威なのは、味方のメンバー全員が600前後のダメージを受ける「リバースグラビティ」だ。やっかいなことに、この術を未然に防ぐ有効な手だてはないのだ。戦闘中は、常に味方全員のＨＰをＭＡＸの状態に保ち、いつリバースグラビティを使われても大丈夫なようにしておこう。その上で、威力の高い連携攻撃をひたすら繰り出すしか、麒麟に打ち勝つ方法はない。

リバースグラビティの猛威!



▶ＨＰの数値が700に満たない仲間は、ほぼ確実に一発で倒されてしまうので注意。



◀破壊力抜群の連携攻撃で瞬時に撃破できればいいのだが、強さもハンパではないためそれも無理。ツライ長期戦を強いられる。

VS時の君

時間を止めて味方の動きを封じる「オーヴァドライヴ」と、一撃で味方１人を完全に石化させてしまう「時間蝕」。この２つの術が時の君の切り札だ。特にオーヴァドライヴは、麒麟のリバースグラビティと同じで防ぎようがない。時間を止められてしまったら、時の君が一方的に攻撃している間、全滅させられないことをひたすら祈るのみだ。これは麒麟と戦う場合にもあてはまるが、ボスと戦う前に強力な５連携を開発して、連携履歴に登録しておくのが勝利の秘訣と言えるだろう。

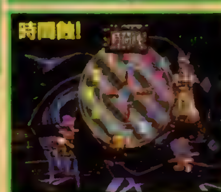


▲オーヴァドライヴの拘束から解放されたら、アイテムや術を使って迅速に体勢を立て直そう。

オーヴァドライヴ!



時間蝕!



◀高位の術と言われるだけあって、時術の効果は計りしれない。その術を自在に使いこなす時の君を倒せるか!?

ブルー編 最終チェック!

決着をつけるときが来た。ともに旅をしてきた仲間たちが見守る中、双子として生まれたときから宿命づけられていた２人の戦いが始まる。その果てに待つ意外な結末は、キミ自身で確かめてほしい。

●修得した資質のすべての術を覚えたか?

ルージュとの対決の前に、修得した資質の術はすべて一度は試しておくこと。そこから最も使える術をチョイスしよう。

●強力な武器、防具を手に入れたか?

仲間たちのために、強力な武器や防具もなるべく多く入手しておきたいところ。そう、最後の決戦は１人ではないのだ。

▶仲間にできるキャラリスト

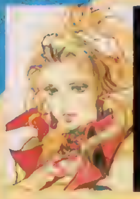
名前	場所	条件
サイレンス	ルミナス	オーンブルにいる影に協力を求めてから話す
ゲン	スクラップ	カード収集時にクーロンでゲンの噂話を聞く
リュート	スクラップ	酒場で話しかけて仲間に誘う
メイレン	スクラップ	酒場で話しかけて仲間に誘う
T260G	スクラップ	酒場で話しかけて仲間に誘う
クーン	スクラップ	酒場で話しかけて仲間に誘う
ヌサカーン	クーロン	ルーン収集時に裏通りの病院を訪ねる（※）
アニー	クーロン	ルーファスを仲間にしている状態で話す
ライザ	クーロン	ルーファスを仲間にしている状態で話す
ルーファス	シュライク(武王の古墳)	ルーン収集時に話しかける
済王	シュライク(済王の古墳)	倒した後の選択肢で「仲間になれ」を選ぶ
コットン	シュライク(生命科学研究所)	捕らわれているコットンを救出する
特殊工作車	シュライク(中島製作所)	T260Gを仲間にしている状態で話す
スライム	タンザー	活力のルーンを手に入れる
サンダー	ヨークランド	リュートを仲間にしている状態で話す
エミリア	バカラ	カード収集時にノームを追って駐車場から洞窟に入る
ヒューズ	IRPO	カード収集時にIRPOで頼みを引き受ける
朱雀	IRPO(ムスペルニブル山)	山の中腹の広場に出現する雪だるまを倒す



ブルー編ワンポイント攻略

何かの術の資質を覚えさせようとすると、パーティ全員が同じ資質を覚えてしまう。それを防ぎたければ、予め覚えさせたくないキャラに、その資質の対極に位置する術（陽術なら陰術）を買い与えて、装備させておけばＯＫだ。

（※）＝サイレンスがいない状態でヌサカーンを仲間にして話すとメサルティムが仲間になる



エミリア編 最終攻略

ジョーカーを追って、幾多の戦いを切り抜けてきたエミリア。すべての謎にケリをつける、最後の戦いは目前だ！果たして彼女は、レンの仇をとれるか。

エミリア編➡オススメルート

ディスペア
- ■解放のルーン
- ●仲間：アニー、ライザ

クーロン

この時点で一度アニーとライザは仲間からはずれる。もう一度話しかければ再び仲間に。

ドゥヴァン

4つの小石とカードを入手

スクラップ
- ●仲間：ゲン、クーン、メイレン、リュート

クーロン

印術の資質を得るためのルーン集め
- ■保護のルーン

シュライク
- ■勝利のルーン
- ●仲間：済王、コットン、ルーファス

タンザー
- ■活力のルーン
- ●仲間：フェイオン、スライム

シンロウ

クーロン

バカラ

クーロン

トリニティ（１回目）
- ●仲間：アセルス、白薔薇姫、ゾズマ

クーロン

トリニティ（2回目）

ヨークランド



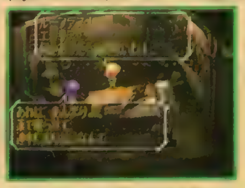
ルート解説

エミリア編では、ほとんどのイベントがルーファスに話しかけることで発生する。これはわかりやすいのだが実は落とし穴もあって、うかつに話しかけてしまうと勝手にイベントが進んでしまうこともある。エミリア編のイベントは、ほとんどが1度突入してしまうと後戻りできないものなので、注意しておこう。

トリニティから脱出する方法を完全サポート！

1回目 仲間集めが先決だ

トリニティ潜入の際は、パーティがエミリア１人になってしまう。まずは無用な戦闘を避け、仲間を集めることを主目的としよう。１回目の潜入時には、アセルスと白薔薇姫、ゾズマが仲間になる。アセルスと白薔薇姫はスタート地点のすぐ近くにいるので問題なく仲間になる。ただ、彼女たちに話しかけると敵との強制戦闘になるので、注意。この２人を仲間にしたら、スタート地点のちょうど真上の階の部屋にいるゾズマを仲間にしよう。ゾズマの邪術はそれなりに使えるが、回復ポイントもないので早めに抜け出すようにしょう。なお、抜けると強制的にクーロンへ戻ることになる。

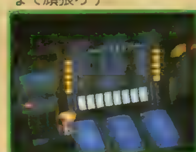


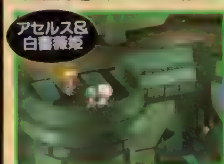
▲ルーファスに話しかけるとそのままイベント突入。準備は入念に。



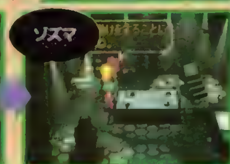
▶ここまで来れば脱出できる。極力戦闘を避け、さっさと抜けよう

◀ここでは強制戦闘に。リセットを繰り返して勝てるまで頑張ろう





▲話しかけると仲間になるが、その直後強制戦闘。クイックセーブを忘れずに。



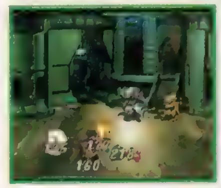
▲スタート地点の真上の部屋で仲間になる。３人の仲間の中ではもっとも頼れる。

トリニティ入手アイテム

名称	解説
結界石	パーティの全ＬＰ、ＷＰ、ＪＰを回復 中ボスのいる部屋にある
エメス・タグ	石化に耐性、防御力５のアクセサリー 中ボスを倒すと入手できる
天使のブローチ	精神攻撃に耐性、防御力５のアクセサリー。２回目の潜入時に、モンドからもらう

アイテムはどうする？

トリニティには２回行くことになるが、１回目はエミリア１人で潜入することになるので、非常につらい。アセルスや白薔薇姫、ゾズマが仲間になるもののチームとしては弱い。その上、アイテムを取るには中ボス戦に勝たなければならない。１回目はアイテムは無視して進み、２回目で回収しよう。



▲２回目ならグラディウスのメンバーが加わるのだ。

2回目 急いでモンドに会いに行こう

２回目のトリニティ潜入時も、やはり最初はエミリア１人。ただし、今回はモンドのところまで行けば、その後自動的にルーファス、アニー、ライザのグラディウストリオが仲間になってくれるので、さほど心配はいらない。モンドは１回目の潜入時、メカ系の中ボスが守っていた部屋にいるので、さっさと会いに行ってしまおう。その後、仲間たちと合流して敵を倒しつつ、脱出すればＯＫだ。



▲トリニティ潜入２回目は、ここからさらに画面下に進めば脱出できる。

エミリア編最終チェック！

モンドからジョーカーの行き先を告げられたエミリアたちは、総力戦を決意し、ヨークランドへと向かう。最終決戦に勝ち残り、キューブの謎、そしてジョーカーの真意を知ることができるだろうか⁉

●仲間はちゃんと育てた？

ヨークランドでは、強力な敵との決戦が待つ。１ｓｔチームのメンバーだけでも、余裕を持って育てておこう。

●装備は万全か？

最後に装備に関してのアドバイス。最終戦に備え、対雷撃防御を重視した装備を整えておくといいぞ。

▶仲間にできるキャラリスト

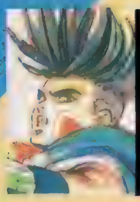
名前	場所	条件
サイレンス	ルミナス	オーンブルにいる影に協力を求めてから話す
ルージュ	ルミナス	発着所で話しかける
ゲン	スクラップ	カード収集時にクーロンでゲンの噂話を聞く
クーン	スクラップ	酒場で話しかけて仲間に誘う
リュート	スクラップ	酒場で話しかけて仲間に誘う
メイレン	スクラップ	酒場で話しかけて仲間に誘う
アニー	クーロン	イタメン屋の前で話しかける
ライザ	クーロン	グラディウスのアジトで話しかける
ルーファス	シュライク（武王の古墳）	ルーン収集時に話しかける
済王	シュライク（済王の古墳）	倒した後の選択肢で「仲間になれ」を選ぶ
コットン	シュライク（生命科学研究所）	捕らわれているコットンを助ける
フェイオン	タンザー	タンザーの体内で道案内を頼む
スライム	タンザー	活力のルーンを手に入れる
ヒューズ	IRPO	カード収集時にIRPOで頼みを引き受ける
朱雀	IRPO（ムスペルニブル山）	山の中腹の広場に出現する雪だるまを倒す
サンダー	ヨークランド	リュートを仲間にしている状態で話す
アセルス	トリニティ	部屋を出てすぐのところで話しかける
白薔薇姫	トリニティ	部屋を出てすぐのところで話しかける
ゾズマ	トリニティ	アセルス・白薔薇姫がいる状態で話しかける
麒麟	麒麟の空間	麒麟の空間を突破して仲間に誘う
時の君	時間妖魔のリージョン	砂時計を修理してから仲間に誘う（※）



エミリア編ワンポイント攻略

２回目のトリニティから帰った後にルーファスに話しかけると、ヨークランドへ行くことになる。が、一度ヨークランドへ行ってしまうと、後戻りは不可能なのだ。万一に備えて、ルーファスと話す前にセーブデータを取っておいたほうがいいぞ。

（※）＝サイレンスがいない状態で時の君を仲間にして話すとメサルティムが仲間になる



RED レッド編 最終攻略

四天王をすべて打ち倒したら、もうレッドのシナリオは大詰めだ。あとはキグナスでホークと会話すれば、最後の難関ブラックレイに乗り込めるぞ。

レッド編・オススメルート

キグナス
バカラ
キグナス
シュライク
キグナス
マンハッタン
キグナス
クーロン
キグナス
●仲間：BJ&K
京
キグナス
シンロウ
キグナス
ヨークランド
クーロン
●仲間：アニー、ライザ or ルーファス
ドゥヴァン
4つの小石とカードを入手
京
■心術の資質
●仲間：ラビット
シンロウ
●仲間：ドール
ルミナス
●仲間：ルージュ
シュライク
●仲間：コットン、済王、特殊工作車
IRPO
バカラ
（カード集め）
ヨークランド
（カード集め）
ワカツ
（カード集め）
時間妖魔のリージョン
●仲間：時の君
京
（メタルブラックを倒す）
シンロウ
（ベルヴァを倒す）
クーロン
（シュウザーを倒す）
マンハッタン
（アラクーネを倒す）
キグナス
ブラックレイ
ブラッククロス



ルート解説

キグナスを降りて自由になったら、いきなり四天王に挑まず、まずは仲間を集める。この間、ステータスアップすることも忘れずに。四天王を倒したあとは、キグナスに戻る前にルーンを集めてもいい。キグナスに戻るとあとはラスボスまで一直線なので、それまでに、やりたいことはすべてすませること。

レッド編最大の難関!! ブラックレイ大攻略!!

船内を逃げ回れ!

ブラックレイでは、3階でメタルブラック改に出会ったあと、基地に着くまで船内を逃げ回らなくてはならない。メタルブラックに捕まると戦闘になり、たとえ倒しても自爆されてゲームオーバーになってしまうのだ。

ブラックレイ入手アイテム

名称	解説
月下美人(①)	攻撃力69の武器。刀技使用可能
鉄下駄(③)	防御力8。鉄下駄シュート使用可能
武神の鎧(②)	防御力32の体用防具
スプリガンスーツ(④)	防御力55の全身鎧
オクトパスボード(⑤)	メカのステータス大幅アップ

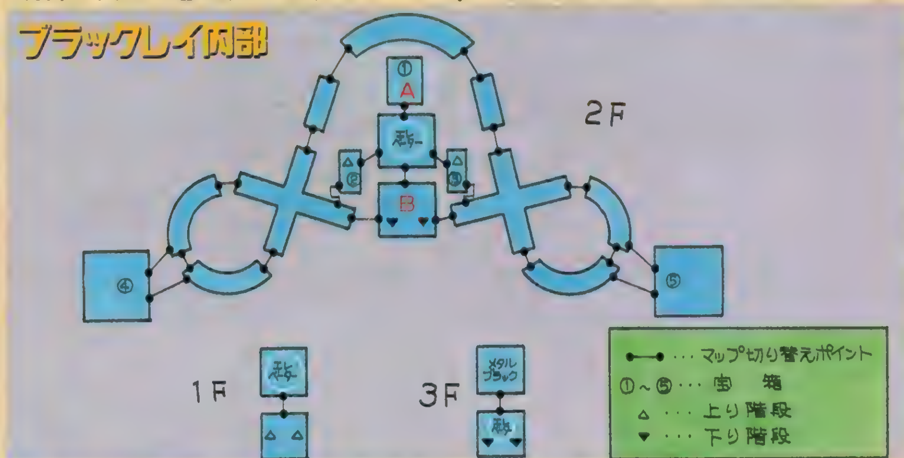
■同じ道を通らないようブラックレイを走り回れ!
逃走中は、マップを切り替えるごとに船自体が基地に近づいていく。一度通ったマップに戻るとメタルブラックに捕まるので、マップを頭に入れて逃げ回ろう。

■到着間近になったらメタルブラック改を倒す!
「もうすぐ到着」というメッセージが出たら、メタルブラックにわざと捕まって倒そう。結局自爆はしてしまうのだが、レッドたちは基地に突入できる。

■ブラックレイでのオススメルート
まずエレベーターで2階へ降り、Aの部屋で月下美人を取ってBの部屋へ。そこから左右どちらかの十字路へ抜け、大きく反対側に回り込もう。



▲ここでしか取れないような強力な武器もあるぞ。



レッド編最終チェック!

基地に乗り込めば、あとは首領を倒すだけだ。基地内はそんなに広くないので迷うことはないが、敵が多いので注意。なお、基地内には捕らえられた母と妹がいて、話しかけると完全回復してもらえる。これをうまく利用しよう。

●ブラッククロス基地での注意点
基地に入るとレッドは変身したままになる。ここから先、ステータスアップはできないのだ。ステータスに不安があるなら、セーブの上書きは絶対にダメ!

●ブラックレイに乗り込む前に
キグナスに戻ってブラックレイに入ると、もう後戻りできない。その前に、ステータスアップはきっちり行おう。また、回復アイテムも買い込んでおくこと。

▶仲間にできるキャラリスト

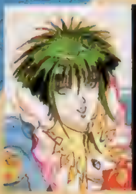
名前	場所	条件
アセルス	キグナス（襲撃時）	（注1）
白薔薇姫	キグナス（襲撃時）	（注1）
ヒューズ	キグナス／他	（注2）
ルーファス	キグナス／他	（注3）
BJ&K	キグナス	医務室で話しかける
アニー	クーロン	キグナスを降りたあと話しかける
ライザ	クーロン	ルーファスとの選択
サイレンス	ルミナス	オーンブルにいる影に協力を求める
ルージュ	ルミナス	発着所で話しかける
ゲン	スクラップ	カード収集時にクーロンで噂話を聞く
リュート	スクラップ	酒場で話しかけて仲間に誘う
コットン	シュライク（生命科学研究所）	捕らわれているコットンを救出する
特殊工作車	シュライク（中島製作所）	キグナスを降りたあと
済王	シュライク（済王の古墳）	倒したあとの選択肢で「仲間になれ」を選ぶ
ドール	シンロウ	キグナスを降りたあと
ラビット	京	キグナスを降りたあと
エミリア	バカラ	カード収集時ノームを追って駐車場から洞窟に入る
フェイオン	タンザー	タンザーの体内で道案内を頼む
スライム	タンザー	活力のルーンを手に入れる
サンダー	ヨークランド	リュートを仲間にしている状態で話す
麒麟	麒麟の空間	麒麟の空間を突破して仲間に誘う
時の君	時間妖魔のリージョン	砂時計を修理してから仲間に誘う（※）
[illegible]	IRPO（ムスペルニブル山）	山の中腹の広場に出現する雪だるまを倒す

（注1）襲撃イベント中、客室で話しかける。イベント後離脱、二度と現れない。
（注2）襲撃イベントでは強制、イベント後離脱。マンハッタンではシュウザー打倒のあと。
（注3）襲撃イベント中、客室で話しかける。イベント後離脱。クーロンではライザと選択。選択しなかった場合、済王の古墳にいる。



レッド編ワンポイント攻略
ブラッククロス基地内にある開かないドア。これは、すぐ近くの敵が大量にいる小部屋にスイッチがあるので、これを押せばOKだ。ただし、ここはマップが狭く、戦闘回避が困難。クイックセーブを駆使して地道に戦って減らしていくしかないぞ。

イラスト／まつながあやこ　（※）＝サイレンスがいない状態で時の君を仲間にして話すとメサルティムが仲間になる



アセルス編 最終攻略

ファシナトゥールへ戻ったら、あとはボスを撃破しながら城を登っていくだけ。ここでは、ファシナトゥールで待ち受けるボス戦を攻略していこう。

アセルス編 ➡ オススメルート

- ファシナトゥール
- オウミ
- シュライク
  - 何もしない
- ドゥヴァン
  - 4枚のカードをもらう
- クーロン
  - ゲンの情報を聞く
- バカラ
  - ●仲間：エミリア
- スクラップ
  - ●仲間：ゲン
- ルミナス
  - ●仲間：ルージュ
- シュライク
  - 自宅に戻って、その後炎の従騎士を倒す
- ???
  - 水の従騎士を倒す
- ???
  - 森の従騎士を倒す
- ???
  - 金獅子姫を倒す
- ???
  - ●仲間：イルドゥン
- オウミ
  - ●仲間：メサルティム
- ???
  - セアトを倒す
- ???(闇の迷宮)
  - ●仲間：赤カブ、ゾズマ
- ドゥヴァン
  - ●仲間：零姫
- ルミナス
  - ■陽術の資質
- オウミ
- ファシナトゥール

ルート解説

最初にシュライクについたら、いきなり自宅には入らず仲間を集めて回ろう。自宅で炎の従騎士を倒さないかぎり、次の追っ手は襲ってこないのだ。なお、最後に陽術の資質を得るのは、零姫に陽術の資質を持たせるため。もし零姫を使うつもりがないのなら、仲間が5人集まった時点で資質を得てもOK。

再び永遠の城へ!　2度目のファシナトゥールを攻略!!

城の頂上へ!

ファシナトゥールへ戻ったら、いきなり城に向かってもいいが、まずは根っこの街にある仕立屋に入ってみよう。ジーナが城へ連れていかれたという情報を聞くことができるぞ。これを聞いているのといないのでは、のちの展開に微妙な差がでてくるのだ。

針の城入手アイテム

名称	解説
月下美人	攻撃力69の剣。刀技を利用できる
精霊石の鎧	防御力24の鎧。音波攻撃を無効
精霊石のピアス	防御力１のアクセサリー。音波攻撃を無効
ブリューナク	攻撃力88の銃。弾数は１
力帯	防御力１の服。装備者のＳＴＲを＋20にする

VS石巨人

山道に立っているボス。範囲攻撃の「地震」が怖いので、ジェットブーツを装備しておこう。単発の剣攻撃は、ガードされる場合が多いので、術や銃技を連携させていこう。倒さずに無視してもいいが、倒したあとで背後の窓を開ければ、隠し部屋のドアが開くぞ。

VSグリフォン

隠し部屋にいるボス。石巨人を倒して窓を開けたあと、山道を少し引き返したところに入口が開いている。グリフォンは「翼」や「尾撃」を多用するが、攻撃力が低いので普通に戦っていれば勝てる相手だ。石巨人同様無視してもいいが、倒すとジーナを救出できる。

VSセアト(2回目)

2体のソニックバットと共に登場する。ソニックバットの攻撃は音波攻撃耐性の武具があればほぼ無効化できるので、全員分揃えておこう。セアトの強さは最初の戦いとそんなに差がないので、ソニックバットを無視して集中攻撃すれば、ラクに倒すことができる。

VS金獅子姫(2回目)

各種の剣技を駆使して攻撃してくる。一発のダメージが大きいので傷薬は大量に装備しておこう。まれに「かすみ青眼」でカウンター攻撃をしてくるので、単発の直接攻撃は厳禁。遠距離からの剣技を中心に連携を組み立てよう。倒すと金獅子の剣（攻撃力75）を入手できる。

VSラスタバン

全体攻撃の「聖歌」が怖いので、音波攻撃耐性の武具を全員に装備させておくこと。これさえ無効にできれば、労せず倒せる。倒すと冥帝の鎧（防御力35）を入手できるが、アセルスのこれまでの行動によっては、戦わないで冥帝の鎧だけもらえてしまう場合もある。

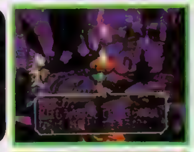
そしてオルロワージュとの決着!!

ラスタバンとの戦闘（または会話）が終わると、あとはオルロワージュとの対決を残すのみ。なお、オルロワージュとの対決前にアセルスとオルロワージュの会話が発生するが、この会話の内容は、アセルスのこれまでの行動によって変わってくる。右にその全パターンを紹介しよう。詳しい分岐の条件は秘密だが、これまでの戦闘内容や、城に戻ってからの行動が影響を及ぼしてくるらしいぞ。

パターン1



パターン2



パターン3



アセルス編 最終チェック!

オルロワージュとの会話が行われたあとは、その会話がどんなものであれ、結局戦闘は発生する。あとは全力で最後の戦いに挑むだけだ。果たして、今回の旅はどんな結末を迎えるのか……?

●ラスボス前からいつでも引き返せる

ファシナトゥールからは、オルロワージュとの会話が発生する前ならいつでも引き返せる。戦闘が厳しいと感じたら、出直してステータスアップを計ろう。

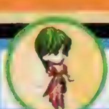
●ラスボス戦の前にこれだけはやっておこう!

ファシナトゥールに戻ると、最初は持ち出せなかった宝物庫のアイテムを持ち出せるようになっているのだ。すべて頂けば装備品の充実を計ることができるぞ。

▶仲間にできるキャラリスト

名前	場所	条件
白薔薇姫	ファシナトゥール	特になし
イルドゥン	？（ランダム）	金獅子姫打倒後仲間になる
メサルティム	オウミ	最初はイベントで。金獅子打倒後再び仲間に
サイレンス	オーンブル	オーンブルにいる影に協力を求めてから話す
アニー	クーロン	ルーン収集時に話しかける
コットン	シュライク（生命科学研究所）	捕らわれているコットンを救出する
斉王	シュライク（済王の古墳）	倒した後の選択肢で「仲間になれ」を選ぶ
ルージュ	ルミナス	発着所で話しかける
ゲン	スクラップ	カード収集時にクーロンでゲンの噂話を聞く
リュート	スクラップ	酒場で話しかけて仲間に誘う
サンダー	ヨークランド	リュートを仲間にしている状態で話す
エミリア	バカラ	カード収集時ノームを追って駐車場から洞窟に入る
フェイオン	タンザー	タンザーの体内で道案内を頼む
スライム	タンザー	活力のルーンを入手する
零姫	ドゥヴァン	闇の迷宮を抜けたあと話しかける（注参照）
ゾズマ	？（ランダム）	闇の迷宮を抜けたあと話しかける
赤カブ	？（ランダム）	闇の迷宮で話しかける
ヒューズ	IRPO	カード収集時にIRPOで頼みを引き受ける
朱雀	IRPO（ムスペルニブル山）	山の中腹の広場に出現する雪だるまを倒す
麒麟	麒麟の空間	麒麟の空間を突破して仲間に誘う
時の君	時間妖魔のリージョン	砂時計を修理してから仲間に誘う

（注）最初のファシナトゥールで、零姫がどうやってファシナトゥールを抜けたかの情報を最後まで聞いていることが条件。



アセルス編 ワンポイント攻略

零姫がどうやってファシナトゥールを抜けたかという情報は、最初のファシナトゥールで白薔薇姫とアセルスの2人パーティのときに零姫の部屋を訪れれば聞ける。パーティにイルドゥンがいると、途中までしか聞くことができないので注意しよう。



T260G編 最終攻略

いよいよストーリーも、最終局面を迎えて、ついに「RB3型」との決戦が迫る。そこで、今回はラストダンジョンの攻略法を徹底的に紹介していくぞ。

T260G編・オススメルート

- ボロの街
- ボロ（闘機場）
- ボロの街
- ボロ（闘機場）
  - ●仲間：ゲン
- ボロ（クレーター）
- スクラップ
  - ●仲間：メイレン、クーン
- スクラップ（カバレロファクトリー）
  - ●仲間：リュート
- クーロン
  - ●仲間：アニー、pzkwV
  - シュライク
    - ●仲間：特殊工作車、ナカジマ零式、済王、コットン
  - シンロウ（古代シップ）
  - マンハッタン（ショッピングモール）
- シュライク（中島製作所）
- マンハッタン（セントラルゲート）
  - ●仲間：メカレオナルド
- タルタロス
- HQ
- 最終兵器



ルート解説

タルタロスでは強力な装備品がいくつも落ちているので、見逃さないこと。また、ここに出現するモービルマニューバからは特殊なプログラムを入手できるぞ。HQでは、ウィルスなどのプログラムを入手して、絶対にボディタイプ8を回収すること。これを取り逃すとラスボスに勝つことは難しい。

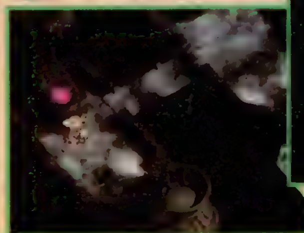
T260Gのラストダンジョンを徹底攻略！

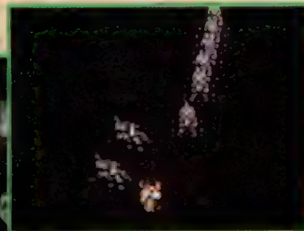
巨大戦艦「RB3」内部

リージョン破壊兵器の最終防衛ラインを突破せよ！

まず最初に、メカ系の敵が配置されているフロアの奥にスイッチがあるので、作動させよう。すると、通路に配置された砲台の動きが停止していて先に進めるようになっている。通路を抜けると巨大な壁が進路をふさいでいるぞ。各所に設置された3つのスイッチを押して壁を移動させよう。通路の先には機械神バロールが待ち構えているぞ。

▶次々と現れる敵をすべて倒さないかぎり機械神バロールと戦うことはできない

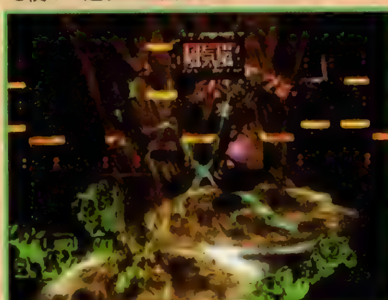




◀スイッチまでの道がわかりにくいので、注意深く観察することが大切。

最終防衛ライン・機械神バロール

この機械神バロールは、「RB3型」のコアのある場所に続く道を守護しているぞ。バロールと戦う前に装備や技、プログラムをチェックしておくこと。ベストメンバーとしては、T260Gを含むメカ4体とヒューマン1人がオススメ。当然T260Gはタイプ8のボディに変更しておき、長期戦が予想されるため、回復要員としてバックパックを装備したヒューマンをメンバーに組み込んでおくのだ。バロールには小細工は通用しないので、最も威力の高い攻撃を使って速攻で勝負を決めてしまおう。



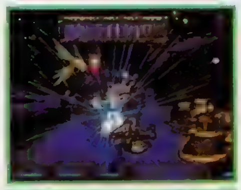
◀HPが少なくなると使ってくる磁気嵐は強力なうえにスタン効果も持っている。

TYPE8の構造に迫る

ボディタイプ8にはVーシステムが内蔵されており、戦闘中にVーMAXを起動することで、コスミックレイヴとスターライトシャワーが使用可能になる。ただこのVーMAXは起動時間が制限されていて、限界を超えるとシステムがストップ、機能が低下するという欠点もあるので注意。破壊力の高いメガビームソードやフォートボディなどの高性能パーツを最初から装備しているのはタイプ8のうれしい特徴だ。

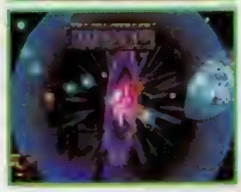
スターライトシャワー

V-MAXを使った兵器の1つ。空中高く舞い上がったあとに、敵全体に向かって、いくつものレーザーをいっせいに放射する。



コスミックレイヴ

身体の周りに高密度なオーラをまとって目標に何度も体当たりする豪快な攻撃。メカの攻撃方法の中では最強の威力を誇っている。



T260G編 最終チェック！

「RB3型」の内部に突入する前にパーティの実力をチェックして、万全の状態で最終決戦に挑もう。

●プログラムを入手し尽くせ！

タルタロスなどのメカ系の敵のみ出現するポイントで、最終決戦でも使えるようなプログラムをできるだけ入手しよう。

●ラストバトルに備えて装備をチェック

最終兵器に乗り込む前にメカの装備を確認しよう。メモリーや途中で拾った強力な武器などのつけ忘れはないかな？

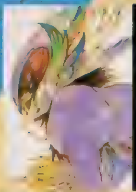
▶仲間にできるキャラリスト

名前	場所	条件
ゲン	ボロ	イベントで仲間になる
メイレン	スクラップ	酒場で話しかけて仲間に誘う
クーン	スクラップ	メイレンと一緒に仲間になる
リュート	スクラップ	酒場で会話後、カバレロファクトリーで仲間に
特殊工作車	シュライク（中島製作所）	話しかけて「役に立って…」を選ぶ
済王	シュライク（済王の古墳）	倒した後の選択肢で「仲間になれ」を選ぶ
コットン	シュライク（生命科学研究所）	捕らわれているコットンを救出する
メカレオナルド	マンハッタン	イベントで仲間になる
pzkwV	クーロン	メカレオナルドを仲間にした状態で話す
アニー	クーロン	ルーンを2つ以上持っている状態で話す
ヒューズ	IRPO	カード収集時にIRPOで頼みを引き受ける
サンダー	ヨークランド	リュートを仲間にしている状態で話す
フェイオン	タンザー	タンザーの体内で道案内を頼む
スライム	タンザー	活力のルーンを入手する
朱雀	IRPO（ムスペルニブル山）	山の中腹の広場に出現する雪だるまを倒す



T260G編 ワンポイント攻略

究極の兵器、次元衛星砲の使い方を伝授しよう。まずボディタイプ2の状態で、ヘルメスと戦いサテライトリンカーを入手。これをボディタイプ2に搭載されたビットシステムと併用すると次元衛星砲が使用可能になるのだ。超強力だぞ。

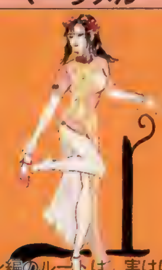


クーン編 最終攻略

故郷を救うために、指輪集めに旅立ったクーン。最終攻略の今回は、すべての指輪を集めて、マーグメルへ帰り着くまでを徹底フォロー！

クーン編 › オススメルート

- マーグメル
  - ■護りの指輪
- スクラップ
  - ●仲間：メイレン、リュート、ゲン、T260G
  - ■商人の指輪
- クーロン
  - タンザー
    - ●仲間：フェイオン
    - ■盗賊の指輪
  - スクラップ
- ヨークランド
  - ●仲間：サンダー
  - クーロン
    - ●仲間：ヌサカーン
  - ヨークランド
  - ■生命の指輪
- バカラ
  - ●仲間：エミリア
  - ■勇気の指輪
- マンハッタン
  - オウミ
    - ●仲間：メサルティム
    - ■術士の指輪
- シュライク
  - ●仲間：済王
  - ■戦士の指輪
- クーロン
  - ●仲間：アニー
  - ディスペア
  - ■隠者の指輪
- ムスペルニブル
  - ■神秘の指輪
- マーグメル



ルート解説

クーン編のルートは、実はほとんど1本道。多少の融通は利くが、固定ボスの強さから見ても、ここで紹介しているような順番で進めていくことをオススメする。なお、ヴァジュイール宮殿にはいつでも行くことができるので、指輪を1つ集めるごとに1部屋クリアする、という手順をとるのもいい。

ムスペルニブル・ヴァジュイール宮殿を攻略!

最強の敵!? マグマスライムを倒せ!

試練の1つ、マグマスライムとの戦い。この敵は倒しても毎ターン復活するうえ、先制攻撃でLPを奪っていく。モンスターのLPは低めに設定されているので、クーンに攻撃が集中するとゲームオーバーになってしまうことがあるのだ。ここは盗賊の指輪で姿を消し、クーン以外のキャラで戦い抜くのが無難だ。すべてのマグマスライムを6回倒せば、勝利できるぞ。



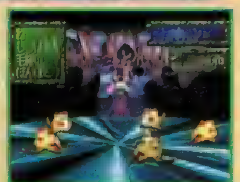
▲戦闘が始まったらすぐに盗賊の指輪を使ってクーンは姿を隠す。



▲その後、残りの4人で着実にマグマスライムを倒していこう。

欲しいアイテムをゲットしよう!

販売価格のハイ&ローを答えていく試練。これは、8問正解すればカギと副賞のアイテムをもらうことができる。ただし、間違えるとパーティキャラがロッキーになってしまい、罰ゲームとして強制戦闘をさせられる。また、副賞は最後に名前の挙がったアイテムなので、7問目までは普通に答え、欲しいアイテムが出てくるまでワザと間違えるといいぞ。



▲罰ゲームだが、敵もかなり弱いのでそれほど恐がる必要はないぞ。



▲欲しいアイテムの名前が挙がるまで、ワザと間違え続けるのだ。

取れたかどうかは音で判断!

墓場を調べてカギを探すときと、タルを調べてネズミを探すときは、音に注意しよう。見事カギを見つけることができれば、ピロリンという音がするのだ。「カギを見つけた」という意味のメッセージは表示されないので、ちゃんと音を聞いていないといつまでたってもカギを見つけたことに気づかない、なんてこともあるのだ。墓場では間違った墓を調べると敵が出てくるので、特に注意する必要があるぞ。



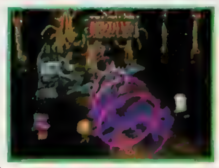
▲間違ったところを調べると、ボコッという音がするのだ。

ヴァジュイール宮殿入手アイテム

名称	解説
400CR	序盤で入手できるとうれしいCR。地面が針の部屋に、2つある
いろいろなもの	ハイ&ローのミニゲームで、最後に名前の挙がったアイテムを入手できる
神秘の指輪	防御力1。戦闘中に使用すると、味方全体のJP、WPを全回復する

指輪の君に挑む前に!

カギをすべて集めると、指輪の君に挑むことができるようになる。ただ、この戦いはかなり特殊で、指輪の君を倒すことはできないのだ。目的は、華麗な連携を決めて指輪の君に認めてもらうこと。あらかじめいろいろ試しておいて、5連携をいくつか出せるようになっておくといいだろう。なお、しばらく指輪の君を満足させられないと飽きて攻撃してくる。その前に決着(?)をつけておきたい。



▲指輪の君が攻撃を始めると、連携が決めにくくなる。

クーン編 最終チェック!

指輪を9つ集めたら、自動的にマーグメルへと戻ることになる。後はマーグメルが甦るよう、指輪にお願いするだけだが……はたして、本当にそんな都合のいいことがあるのだろうか!?

●1stチームはちゃんと育ってる?

正直な話、これで終わりとは思いにくい。万一に備えて、神秘の指輪を得る前に1stパーティの5人+補欠1人を鍛えておくといいことがあるかも……!?

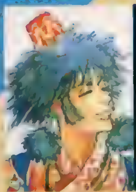
▶仲間にできるキャラリスト

名前	場所	条件
メイレン	スクラップ	酒場で話しかけて仲間に誘う
リュート	スクラップ	酒場で話しかけて仲間に誘う
T260G	スクラップ	酒場で話しかけて仲間に誘う
ゲン	スクラップ	酒場で話しかけて仲間に誘う
フェイオン	タンザー	話しかけて「協力する」を選ぶ
サンダー	ヨークランド	リュートを仲間にしている状態で話す
ヌサカーン	クーロン	イベント時、自動的に仲間になる
コットン	シュライク(生命科学研究所)	捕らわれているコットンを救出する
済王	シュライク(済王の古墳)	会えば仲間にできる
特殊工作車	シュライク(中島製作所)	T260Gを仲間にしている状態で話す
メサルティム	オウミ	ヌサカーンを仲間にして話しかける
アニー	クーロン	ディスペア潜入時「信じる」を選んで話しかける
エミリア	バカラ	ノームを追って駐車場から洞窟に入る
ヒューズ	IRPO	カード収集時IRPOで頼みを引き受ける
朱雀	IRPO(ムスペルニブル山)	山の中腹の広場に出現する雪だるまを倒す



クーン編 ワンポイント攻略

クーン編のみで入手できる指輪は、1度の戦闘中に1回しか使えないという制限こそあるが、非常に強力なものばかり。うまく利用すれば、ザコ戦、ボス戦を問わず有利に戦闘を進めることができるぞ。忘れずに活用しよう。



LUTE リュート編 最終攻略

プレイヤーの思うがまま、自由な旅が楽しめるリュート編。でもそろそろ旅を終わらせたい思ったら、オウミにいるハミルトン艦長に会いに行こう。

リュート編➡オススメルート

ヨークランド
■盾のカード（４枚のカード入手後）
●仲間：サンダー（一度マンハッタンに行ったあと）

ルミナス
■陽術の資質
●仲間：ルージュ、サイレンス

オーンブル
■陰術の資質

ドゥヴァン
■４つの小石とカードを入手

クーロン
■保護のルーン
●仲間：アニー

スクラップ
●仲間：ゲン、T260G、メイレン、クーン

シュライク
■勝利のルーン
●仲間：済王、コットン、ルーファス、特殊工作車

ワカツ
■剣のカード

バカラ
■金のカード
●仲間：エミリア

IRPO
■盾のカード
●仲間：ヒューズ、朱雀

ディスペア
■解放のルーン

タンザー
■活力のルーン
●仲間：フェイオン、スライム

京
■心術の資質

麒麟の空間
●仲間：麒麟

時間妖魔のリージョン
●仲間：時の君

オウミ
●仲間：メサルティム、ハミルトン

モンドの基地

ルート解説

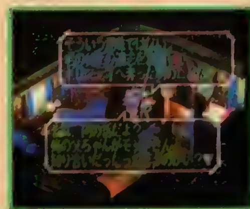
プレイヤーの意志で世界を自由に旅してまわれるのが、リュート編の特徴であり、最大の魅力。しかし、それも頼りになる仲間がいればこそなのだ。本格的に旅を始める前に、まずはこのルートを参考に好きなキャラを仲間にしていこう。もうこれ以上やることがないという状況になったらオウミに行こう。

初公開のラストダンジョンを徹底攻略!!

リュート編のクライマックスはオウミから

オウミのレストランで食事をしているハミルトン艦長に話しかけると、「一度船においでよ」と誘われる。このあと発着場からネルソンへ行こうとすると、リュート編に用意された唯一の固有イベントが発生するぞ。このイベントをきっかけに、リュート編のシナリオは一気にラストへと向かうのだ。

▼リュートの父・イアンと、モンドの因縁が明らかに！





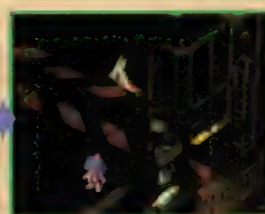
▲ハミルトンの指揮のもと、ビクトリアはモンドの戦艦「ホエール」に総攻撃をしかける！

リュート編ラストダンジョン

モンドの戦艦「ホエール」を追って、ワカツの地下に建設された秘密基地に潜入するリュートたち。この建設途中の秘密基地が、リュート編のフィナーレを飾る最後のステージだ。基地内では、巨大なエレベーターに乗って地下を目指すことになるのだが、エレベーターは１フロア降りるたびにストップしてしまう。各フロアの奥に置かれているキーボックスを入手して、エレベーターを再起動させ、１階ずつ下に降りていこう。基地内の構造はいたって単純なので、道に迷う心配はないぞ。最後の切り札を発動させて最下層で待ち受ける、モンドの野望を打ち砕け！



▲キーボックスはすべて、フロアの奥にある階段の上に置かれている。



▲キーボックスを入手後、スイッチに触れるとエレベーターが動き出す。



▲決戦にそなえて、敵との接触はできるだけ避けよう。

ついに決戦の時!



▶エレベーターで３回下に降りると、最下層にたどり着く。この巨大な扉の向こうには、何が待ち受ける…？

リュート編最終チェック!

ものの10分とかからずクリアできる秘密基地とはうらはらに、最下層で待ち受けているラスボスの強さは尋常ではない。パーティの平均HPが700を超えるぐらいまで強くなっていないと、返り打ちにされるのが関の山だぞ。

●ボスと戦えるメンバーはそろっているか？
強力な術や技が使えないことには、ボスと互角に渡り合うのはムリ。決戦に参加するメンバーは、ちゃんと最強クラスの術や技をマスターしているかな？

●強力な装備はそろったか？
強力な武器と防具の力も、最強の敵との戦いには不可欠。秘密基地に潜入する前にパーティの装備をチェックして、心もとないようなら引き返そう。

▶仲間にできるキャラリスト

名前	場所	条件
サンダー	ヨークランド	話しかけてパーティへの加入を許可する
ルージュ	ルミナス	発着所で話しかける
サイレンス	ルミナス	オーンブルにいる影に協力を求めてから話す
アニー	クーロン	ルーファスを仲間にしている状態で話す
ゲン	スクラップ	カード収集時にクーロンでゲンの噂話を聞く
T260G	スクラップ	酒場で話しかけて仲間に誘う
メイレン	スクラップ	酒場で話しかけて仲間に誘う
クーン	スクラップ	酒場で話しかけて仲間に誘う
済王	シュライク（済王の古墳）	倒した後の選択肢で「仲間になれ」を選ぶ
コットン	シュライク（生命科学研究所）	捕らわれているコットンを救出する
ルーファス	シュライク（武王の古墳）	ルーン収集時に話しかける
特殊工作車	シュライク（中島製作所）	T260Gを仲間にしている状態で話す
エミリア	バカラ	カード収集時ノームを追って駐車場から洞窟に入る
ヒューズ	IRPO	カード収集時にIRPOで頼みを引き受ける
朱雀	IRPO（ムスペルニブル山）	山の中腹の広場に出現する雪だるまを倒す
フェイオン	タンザー	タンザーの体内で道案内を頼む
スライム	タンザー	活力のルーンを入手する
麒麟	麒麟の空間	麒麟の空間を突破して仲間に誘う
時の君	時間妖魔のリージョン	砂時計を修理してから仲間に誘う
メサルティム	オウミ	サイレンスがいない状態で時の君を仲間にして話す
ハミルトン	モンドの基地	モンドの基地に乗り込む



リュート編 ワンポイント攻略

通常シナリオの主人公であるキャラクターは１ｓｔチームから外すことはできない。しかし、なんとリュートだけは２ｎｄ、３ｒｄチームに移動することが可能なのだ。この特性を利用して、ボス戦を仲間のキャラクターだけで戦うこともできるぞ。

最新情報満載の月イチ『ときめき』コーナー

第15回

ノンストップ！ Non stop! ときめきメモリアル

今回の「Nonstop！」は、好評のキャラバンとマミリンのソロライブ追加公演のリポート、そしてTGSでキャッチした『彩のラブソング』の情報をお贈りするぞ。また、恒例の声優インタビューは、小野坂昌也さんの登場だ！



8/17 「コナミdb-FMキャラバン'97夏」千秋楽リポート

8月2日の東京・目黒公会堂から始まったこの夏のキャラバンも、ここ東京・杉並公会堂で千秋楽を迎えた。まずは長沢ゆりかさんの歌と、桑島法子さんとの「ハートフルカフェ」。続いての菊池志穂さんの「カウントダウンdb」では、桑島さん＆金月真美さんを迎えての「3人ぼっちランキング」。そして「クリック＆デッド」のコーナーでは金月さんの歌と、桑島さんとのミニドラマ。その後の「CLUBときめきメモリアル」では丹下桜さんと栗林みえちゃんに加えて、菅原祥子さんが登場。みえちゃんの「OK！OK！」や菅原さんの「笑顔がいっぱい！」で盛り上がり、「二人の時」～「強いつばさ」でフィニッシュ！　アンコールでは、生サイン入りうちわをその場でプレゼントという大盤振る舞い。最後は予定外の「二人の時」で、この暑い夏が幕を閉じたのだ。



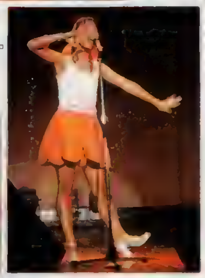


▶腕にダッコちゃんを付けて登場した、ゆり姉と志穂ちゃん。

▲このうちわが会場でプレゼントされた。

◀桑島さんとマミリンは息ピッタリ！



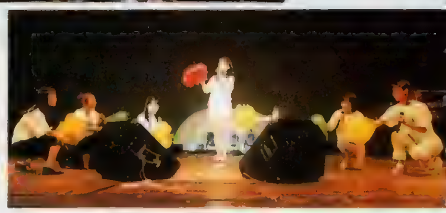




▶「虹色」トリオのトークは、ボケありツッコミありで大いに盛り上がったぞ。

▶アンコールの「二人の時」はダンサー付き（笑）。

◀プロモビデオの撮影も行われたみえちゃん。





彼女たちの笑顔とともに、夏の思い出がまた1つ…



『おしえてyour heart』がバージョンアップ!!

シールバージョンプラス

プレイヤーの心拍数と発汗度を感知するセンサーを搭載したことで話題を呼び、現在稼働中のアーケード版『ときめきメモリアル～おしえてyour heart～』。このゲームに、新しくシールバージョンが登場するぞ。これは、ゲーム終了時にプリントアウトされるカードのほかに、16分割のシールが加わったサービスバージョン。ゲーム内容は変わらないが、60枚の新作ビジュアルや前作にはなかったゲーム画面のプリントも追加されるのだ。登場時期は9月末。



PHOTO／江尻宏明

ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.2
彩のラブソング

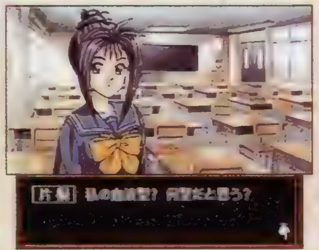
東京ゲームショウ'97秋でニューキャラクター発表!!

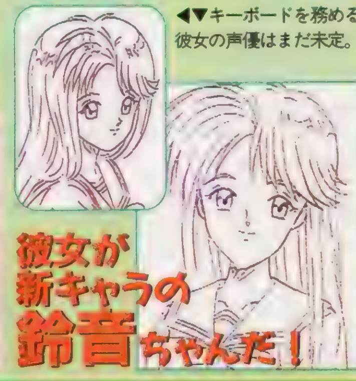
TGSで「彩〜」の情報が公開されたぞ。音楽担当の桐岡麻季さんは生で主題歌を弾き、サビの手前で演奏をストップ。「サビはプレイヤーが作って下さい」とプロデューサーの岡村氏。作曲に関係したミニゲームも入るらしい。詩織、好雄、優美、みのりがサブキャラとして登場し、各キャラのストーリーにミニゲームも収録予定。そして、バンドのメンバー3人が新キャラとして登場する。ゲームの雰囲気は、文化祭前のお祭り騒ぎ的なものになるらしい。



◀ロン毛な彼と、優しそうな彼も新キャラ。同じバンドのメンバーだ。

▼片桐さん以外の女の子にも短いストーリーが用意されているらしい。





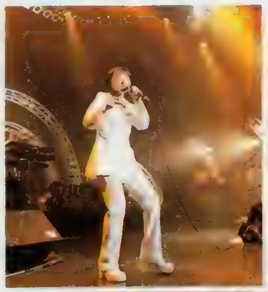
◀▼キーボードを務める彼女の声優はまだ未定。

彼女が新キャラの鈴音ちゃんだ！

金月真美コンサート'97〜サマーブレイク〜追っかけ報告

8/12

赤坂 BLITZで行われた初のソロライブは、「サマーブレイク」から幕を開けた。「カレンダーに印を付けながら、この日を待っていたの」という笑顔は弾けんばかり。嬉しさいっぱいでステージを歌いながら飛び回る。じっとしているのは喋るときだけではないかと思うほどだ。バンドのメンバーとの息もピッタリ。アンコールでは感極まって涙を流す場面も。最後の「二人の時」までノンストップで歌い上げた15曲はハートに響き続けた……！



◀白のスーツでカッコよく登場！水を得た魚のごとく歌い踊った。



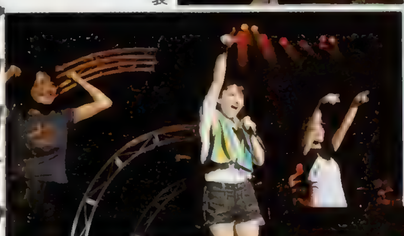
▶嬉しそうな笑顔は絶えることがなかったぞ



▶チアリーダーをイメージした衣装で跳ね回る姿はドキドキもの。



▲金月さん、バントのメンバー、会場が三位一体となって盛り上がりも最高潮に！



▲自らのコンサートグッズを身につけてのアンコール。



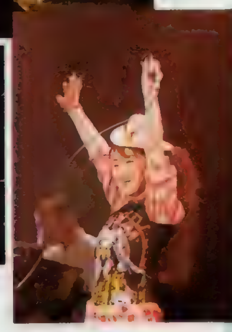
▶頬を伝う感激の涙が印象的だった。

8/25

昼・夜と2回にわたり渋谷ONAIR EASTで行われた追加公演は、ファンクラブ設立記念ということもあって一大イベントと化した。お祝いに駆けつけたときめきファミリー9名が登場し、菅原祥子さんの歌やゲストトーク、ジャンケンマッチなどでお祭り騒ぎ！趣向を凝らしたステージに心まで躍った。



◀会場の一体感を強く感じるステージに体の芯が熱くなる。





▼照明の中でしっとりと歌いあげるマミリン。幻想的です。



▲応援に駆けつけた『ときめき』の声優さんたちとのひとコマ。



◀ゲストで歌を披露したさっちゃん。こちらも大いに盛り上がったぞ。



▶ゆり姉と声優さんたちがステージに勢揃い。壮観だよね。



金月真美オフィシャルFC「マミら」入会方法

入会案内が欲しい人は、定型封筒に80円切手を貼り、下の宛先まで申し込もう。その際、80円切手を貼ってキミの住所氏名を書いた返信用の定型封筒を同封すること。なお、会員証などの特典は10月中に発送予定。
〒160　東京都新宿区新宿2-1-5
パークサイドスクエア4F
金月真美FC入会希望係

PHOTO／まきたゆういち

Nonstop! ときめきメモリアル恒例声優インタビュー

小野坂昌也インタビュー

Masaya Ono

今回のゲストは、CDドラマで主人公・高見公人を演じている小野坂昌也さん。声優のプロフェッショナルという顔と、関西のお笑い系の顔が見事に共存している小野坂さんの、ギャグに溢れたテンポのいいトークはバツグンだ！　勢いあまってインタビュアーにもツッコミを入れていたぞ(笑)。さて、どんな話が飛び出すのかは読んでみてのお楽しみ。それでは勢い良くいってみよう！

高校時代はエッチなことしか考えてない!

——「月刊ときめきメモリアル」でCDドラマがもうすぐ終わってしまうと聞いたのですが……?

小野坂昌也さん（以下小野坂、敬称略）：ああ、あと2回で一応終わりですよね。僕も詳しいことはわからないけど。ただ、あといくつかドラマを録るらしいですよ。

——とりあえずひと区切りなんでしょうかね?

小野坂：うん、そうでしょうね。だってもうVol.15でしょ？　2年ぐらい続いてません？

——ええ、ラジオドラマを含めると2年以上ですね。まずはお疲れさまでした。

小野坂：いえいえ、こちらこそ。

——2年以上『ときめきメモリアル』に関わってきてのご感想はいかがでしたか?

小野坂：最初はほかのキャストの方とか知らなかったから「全然知らない人ばかりでどうしよう」って思ったんですけど、始めたらみんな仲良くなって楽しかったですよ。とにかく収録時間が長いですからね。1回で5〜6時間録るでしょ。だからみんなと一緒に待ち時間に遊んでるんですよ。そういう意味では、コミュニケーションがとれて良かったですね。高見公人役は作りやすいから、芝居的にも演じやすかったですしね。



——ノリがいいですよね。

小野坂：だいたい何やってもいいですからね。アドリブもOKだし。

——じゃあアドリブをバンバン入れてたんですか?

小野坂：皆さんが聞いてる部分はほとんどアドリブです……って、そんな訳ないっちゅうねん(笑)。

——ところで小野坂さんはゲームをなさいますか?

小野坂：しますよ。一応ゲーセンとか通ってましたからね。前までよく『鉄拳3』とかやってたし、今はPSの『モンスターファーム』をやってますよ。

——では『ときめき』をプレイしたことも?

小野坂：発売されて2カ月後くらいにソフトを友達にもらってね(笑)。

——実際にプレイしたときの感想はどうでしたか?

小野坂：詩織ちゃんがなかなか告白してくれないじゃないですか。もうなんか途中であきらめますよね。主人公のパラメータはめちゃくちゃ高くて、これなら絶対詩織ちゃんがくるだろうと思っているのにダメで、「いったいどこまで上げればいいんだよ！」という感じでしたね。あんまりデートしないで能力アップに励まなきゃダメなんでしょ？

——でも、詩織ちゃんの場合はデートもある程度こなさないとダメなんですよ。

小野坂：そうなの？　でも爆弾マークが出ない程度にでしょ。とにかくお勉強してスポーツして……ねぇ、あれはイカンですね。

——イカンですか(笑)?

小野坂：どうしても全員のエンディングを見たくなるじゃないですか。あれがイカンです。何人かは見たけど詩織ちゃんの告白は見てないんです。だから真美ちゃんがそのシーンのギャグをやっても、どういう意味なのかわかんないですよ。

——「もう幼なじみじゃイヤなの」とか?

小野坂：そう言うの？　なんか泣きながら言うんでしょ。……ったくこのヤローっていう感じですよね(笑)。古式ゆかりちゃんはすぐに告白に来てくれてめちゃくちゃ性格いいっていう感じじゃないですか。お父さん怖いですけどね(笑)。

——プレイヤーの分身である主人公を、ドラマの中で演じることへの戸惑いはありましたか?

小野坂：いえ、ないですよ。学生で、普通の男の子という感じで演じる役だからすごくラクですよ。一般的な高校生であって、一般的＝僕ですから(笑)。

——じゃあ、高校生のときの小野坂さん?

小野坂：もうそのまま、山あり谷ありの高校生ですよね。エッチなことばかり考えてるのに、女の子の前に立つと言えないっていうような……。男の子はみんなそうなんですよ。高校時代っていうのはもうエッチすることしか考えてないんです。

——そうかもしれないですが……(笑)?

小野坂：女の子は甘いんだよね。「えー、そんなことないよ。○○君は勉強もできるしスポーツもできるし……」っていうけど、そいつも家帰ったらもう女のことばっかり考えてイロイロするわけですよ！

一同：(爆笑)!!

PHOTO／まきたゆういち



とりあえず技は かけておかないと(笑)

SPECIAL LONG INTERVIEW

saka

——話は2年前にさかのぼりますが、高見公人役に決まったときの第一印象は？
小野坂：キャライラストのあとに台本を見たんですけど、「あ、これはキャライラストは関係ないんだ」と思いましたね。だってあの顔してて、みんなからは二枚目と思われてないんでしょ？　そんなのあり得ないじゃないですか。あの顔なら黙っててもモテるっちゅうねん！　でも、これが普通の高校生だったら、もうちょっとブサイクな子になるわけでしょ。モテそうな男の子がモテたってつまんないじゃないですか。だから、馬鹿みたいなことをしていても、イイところが光って女の子にモテるというところが公人の救いがあるところなんですよ。
——では、小野坂さんから見て高見公人はどういう男の子ですか？
小野坂：そうですね……僕ですからねぇ(笑)。まぁストーリー上仕方ないですけど、結局はみんなにモテるというのはうらやましいですね。もし顔が普通でも、性格の良さとか目立ち度みたいなモノでは絶対に人目を引くタイプじゃないですか。僕自身「カッコ良くはないけど面白いよね、小野坂君」っていうタイプでしたから。でも、あのランクの女の子たちがみんな好きになるというのは経験上あり得ないですね。結局、男から見ても全然イヤミじゃないし、共感できるでしょ。ああいうところが女の子から見ても魅力的なんでしょうね。
——あの「詩織……」「公人君！」という、今や名物となっている「公人ショー」はどうやって生まれたのか教えて下さい。あれはアドリブだったんですか？
小野坂：最初は台本に一人芝居って書いてあったのかな。そうだ、セリフがカッコ書きになってたんだ。それで、女の子のセリフは言い方なんか変えなきゃいけないのかなって思って、黄色と赤のマーカーで台本を塗り分けて、僕だったらこうなるだろうなとか考えて作ってたらああなったんです。恐ろしいシミュレーションを、家で毎晩のようにね(笑)。男はみんな女の子とのシミュレーションをやるんですよ。学校で会ったら「こんにちは」とか挨拶して、デートしたらこうしてとか、ここで脱がしてとかってやるんですよ(笑)。
——あの「公人ショー」が出てきてから、すごく人気が高くなりましたよね。
小野坂：あれからシナリオライターの人たちがみんなムリに入れようとしてたんですよ。1回受けたからって「一話に1回は入れないと」って、ええっちゅうのに次から次へと……。それで「ココいつもの感じで」とかって指示をもらうんですよ。もう、思いつきでやっただけやっちゅうねん！(爆笑)。
——高見公人君を演じる上で、苦労したことってありますか？
小野坂：演じる上ではないですね。僕はあんまり役に入るときに苦労しないんですよ。なるべく地でやろうって思ってますから。それで合ってない場合は外していただいても構わないんですよ。だってムリに作らない方がいいじゃないですか。二枚目じゃない性格の人間が二枚目演じようとしても、嘘だってバレちゃうでしょ。だから僕は、なるべく自分の性格にあった役でちゃんとやろうと思ってるんです。
——なるほど。ところで、『ときめき』の声優さんは女性ばかりじゃないですか。14人の女性の方に囲まれてのアフレコはいかがだったでしょうか？
小野坂：いやぁ、もう楽しかったですよ。僕は本当に役に入る方だから、家ですごい作り込んでくるんですよ。「俺の彼女なんだ、彼女なんだ！」ってそこまで妄想走らせてますからね。そうしたらスタジオにいてる女の子たちが本当に愛おしくなってくるんですよ。真美ちゃんのことを本当の彼女みたいに思いますからね。もう「いいコ、いいコ」って感じです。スタジオ出たら「別に」って感じなんですけどね(笑)。
——じゃあほかのキャラのエピソードでは？
小野坂：もうちゃんと入っちゃいますからね。並べてみると、みんな俺が好きになって別れていった子たちなんだなって思いますね。「みんないい子たちだったなー」って目が細くなりますよ(笑)。
——そういえば、ほかの声優さんから「小野坂さんと上田さんが怪獣のようにじゃれ合ってる」って聞いたんですけど、実際のところはどうなんでしょう？
小野坂：本当です(笑)。祐司とはこの作品で初めてちゃんと喋ったっていう感じでしたからね。その前に1回共演したんですけど、あまり喋らなかったですから。この仕事では最初から知ってる人がいなかったから、初めて祐司を見たときは「おお！」って喜んだんですよ。
——それで、嬉しさのあまりプロレス技かけたんですか？(笑)
小野坂：そうそう。とりあえず、技かけとかないと(笑)。体のコミュニケーションってやつですか？(笑)。
——では、いままでの『ときめき』の収録の中で、今だから話せる失敗談やハプニングはありますか？
小野坂：失敗談ねえ。僕は失敗しないでしょ？
——失敗してる人にツッコミ入れる方ですよね。
小野坂：そうですね。「オイオイ」ってツッコミ入れないと不安になって来ちゃいますからね。でも失敗なんて……パワーボムかなんかの技をかけたときに、「あ、ヤバいかな？」って思ったときはありましたね(笑)。あのときは危なかったなー。技がスピードに乗っちゃうから、途中で止められないんですよ。高校時代の友達はみんな止めずに平気だったから。
——頑丈なお友達で……(笑)。
小野坂：ブレーンバスターをかけられてコンクリートに直撃して、頭から血ぃ流して救急車で運ばれてしまった子もいましたけどね。
——(苦笑)……昔からプロレスやってたんですね。
小野坂：高校のときは、昼休みはトレーニングの時間でしたからね(笑)。失敗談といってもそれぐらいですね。こういうふうに、よく「失敗談は？」とか聞かれるんですけど、演じている最中に笑っちゃうこともありだと思うし、セリフを言い間違えて演じ続けても別にいいと思うんですよ。僕がやってるモノだから、芝居的に面白かったらいいと思ってるんです。言葉が不明瞭でセリフが伝わらない以外は全部ＯＫだと思ってます。



自分自身のセンスも磨いてほしい

──今年は出演されていませんが、去年はイベントにも出られたんですよね。イベントはどうでした?
小野坂：祐司と交互で2回出たかな。僕、昔から司会業ばかりやってるから、こういうの大好きなんですよ。でも男子ばっかりでねぇ(笑)。
──女の子ばかりのイベントはあまりないんですか?
小野坂：いつも男の子ばかりですね。女の子がキャーキャー言うイベントは1回も出たことないんです。僕はこういう感じだから、二枚目の役ってあまりないんですよ。
──でも、『ときめき』も女の子のファン増えて、だんだんイベントにも来るようになりましたね。
小野坂：女の子も来るようになったの？　僕はファンレターもちょろっとしか来んし、「いつも応援してます」とかいう手紙見て「おお！」って思ったら中学生だったとかね。
──いいじゃないですか。では話は変わりますが、小野坂さんは『虹色の青春』にコーチ役で出てますよね。コーチ役になった経緯など教えて下さい。
小野坂：「俺、ゲームに出てないから」とかよく言ってたから、ヤバいと思ったんじゃないですかね(笑)?
──またまたぁ。それじゃ、アフレコの様子など聞かせて下さいますか?　たしか主人公役を演じたと聞いたんですけど……?
小野坂：うん。1人だと演じにくいでしょうってことで、「主人公役やって下さい」って言われたんですよ。それで、「ゲームになったらどうなるの」って聞いたら「あ、ゲームでは声は入りません」って。ドラマを録った後、そこだけカットできるんだったらいいんだけど、リハーサルのときだけだったんですよ。
──うわぁ、なんてもったいない。
小野坂：でもセリフ量がすっごいあったから、途中でみんなも僕のことが不憫になってきたんじゃないかな。みんな「小野坂さん、もういいですよ」っていう感じでしたね。
──大変だったんですね。じゃあ、その挽回も兼ねて『彩のラブソング』にご出演するご予定は?
小野坂：そんなの出るんですか？　へー、どうなるんだろうね。
──じゃあ、まだ全然わからないんですね。それでは、小野坂さんの『ときめきメモリアル』以外でのご活動を教えて下さい。
小野坂：10月26日に「魔法使いｔａｉ！」のビデオの最終巻が出るんです。僕は高倉武男役なんですけど、公人と同じで本当にいいヤツなんですよ。
──知れば知るほど良くなるキャラですね?
小野坂：そうそう。あとは11月22日土曜日、午後6時から渋谷公園通り劇場で祐司と一緒にトークライブをやります。詳しくは公園通り劇場に問い合わせて下さい。あと10月12日から毎週日曜日、文化放送で新しいラジオ番組が始まります。まだ内緒なんですけど、すごい題名だからきっと笑っちゃいますよ。
──ドキドキ。題名は何ていうんですか?
小野坂：これが新聞に載るのかっていうぐらいスゴイ題名だよ。ま、楽しみにしていて下さい(笑)。
──えー、教えてくれないんですか。じゃあ10月12日チェックします。ゲームでは何かありますか?
小野坂：「エーベルージュ」のハイケル・デラーテンとハイデル・デラーテンの2役で出てますね。
──あとは「笑っていいとも」木曜日の「素晴らしいラブレターの世界」ですか。
小野坂：10月改編だからもう終わっちゃうんじゃないかな。夏休みの間だけかと思ってたし。タモリさん余裕で構えてますからね。キューが出てるのに喋り出さないとか、ＣＭ中なのに「しかしなんだねー」って喋り始めたり……いろいろと楽しいですよ。
──ほかには何かございますか?
小野坂：ＮＴＶ系の「ホンの昼飯前」っていうお昼番組の火曜日や、日曜日の「独占スポーツ情報」のナレーションとか、ＴＢＳ系の「金曜テレビの星」とかね。
──最後になりますが、ファンの……。
小野坂：ファンの方にひと言っていうのはやめてね。
──ええー!?　じゃあ、女の子にメッセージを！
小野坂：結局同じじゃないですか(笑)。女の子はね、「私、ゲームできないの」とかいうけど、やったら絶対おもろいねん。人間がやったらおもしろい風に作ってんねんから、もっと自分に合ったいいゲームをやってほしいですね。ちょっとでもゲームに親しんでおもしろいと感じたら、今度は「あ、小野坂さんが出てたな」っていうゲームをやってくれたらいいと思います。そういうふうに喜んでほしいですね。
──次に男の子にメッセージをお願いします。
小野坂：男の子はみんなゲームやってるわけでしょ。まぁ……いつまでもゲームの世界にはいられないんだから、ゲームも程々に(笑)。みんな家では悩み事とか抱えてると思うけど、もっと人と話をすることを楽しんでほしいと思いますね。ゲームのセンスばかりを磨くんじゃなくて、自分自身のセンスを磨くことも忘れんようにしてほしいですね。
──最後はいい人で終わるんですね(笑)。今日はどうもありがとうございました。

SPECIAL LONG INTERVIEW

Masaya Onosaka





■小野坂昌也〈おのさかまさや〉PROFILE■

所属：青二プロダクション
出身地：大阪府
誕生日：10月13日
血液型：O型
【おもな出演作品】
●テレビアニメ
・それいけ！アンパンマン(まつたけまん)
・ツヨシしっかりしなさい（井川強）
●OVA
・魔法使いTai！（高倉武男）
●CD
・月刊ときめきメモリアル（高見公人）
●ゲーム
・DOKI DOKI プリティリーグ(ナレーター)
●その他
・笑っていいとも！（ラブレター朗読）

渋谷公園通り劇場　TEL:03-3780-1200

きらめき情報局

GOODS 秋の新グッズ登場

●ときめきテレカセット「ハッピーホリデー」



描き下ろしイラストを使用した豪華なテレカ3枚セット。ページをめくるとテレカが現れるしくみの凝ったパッケージ入り。発売中(9月25日)、¥4,000(税込)。

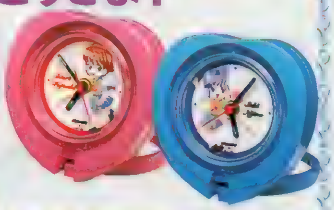
●ピンズセット

スクリューネジ式のバストアップと、ピン式のチビキャラの2個セット。上の6種類が9月25日、下が10月30日発売だ。価格は各¥1,200(税別)。



PRIZE お待ちどうさま!

●ときめきトラベルウォッチ



ときめき天使キャラを文字盤に配し、折りたたみスタンドやアラーム機能も付いた旅行用携帯時計。全12種類、9月下旬登場予定。

●ときめきタペストリー



描き下ろしイラストをH70mm×W50mmのタペストリーにしたオリジナル仕様。全6タイプの絵柄は、ときめきキャラがそれぞれペアになっているぞ。9月下旬登場予定。

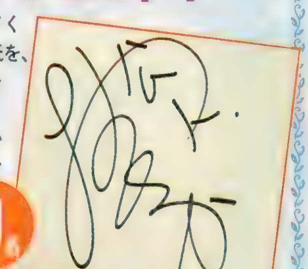
●ときめきランチセット



詩織、虹野、片桐、館林の天使キャラがプリントされたお弁当用品。ランチボックス、ケース入りフォーク、プラマグカップ、ランチクロスの4つがセットになった豪華版。9月下旬登場予定。

PRESENT 恒例のプレゼント!

今回の声優インタビューに登場してくれた小野坂昌也さんの直筆サイン色紙を、10名の方にプレゼントするぞ。「文字を書くのは苦手なんだよなぁ」とおっしゃっていたにもかかわらず、快く書いて下さった小野坂さんの貴重なサインだ。欲しい人はP163のプレゼントページを見て、付属のハガキにて応募して下さいね。



10名

CD 詩織&虹野のCD発売



★終わらないメモリー/鼓動を止められなくて/藤崎詩織

新曲2曲を両A面として発売する藤崎詩織の2ndシングル。等身大の恋を歌ったアップテンポの「終わらないメモリー」は、小比類巻かほるが作詞・作曲した注目曲だ。「鼓動を止められなくて」は、作詞IGA&作曲めたるゆーきの「ときめき」黄金コンビ。ミディアムテンポのせつないバラードがたまらない。

◀発売中(9月26日発売)/¥1,020(税込)

★over the rainbow/虹野沙希

人気キャラ虹野沙希の、明るさや素直さをそのまま表現したファーストアルバム。7月24日に先行発売されたシングル「出会えて良かった」を含む全10曲収録。



▲発売中(9月26日発売)/¥3,059(税込)

★月刊ときめきメモリアル '97秋の増刊号

「月刊」の増刊号第2弾。通常では収録しきれなかった部分まで、2枚組でたっぷりお届け。特別プレゼントも実施している。



▲発売中(9月26日発売)/¥3,586(税込)/2枚組

★ときめきメモリアルドラマシリーズ 虹色の青春オリジナル・ドラマ・サントラ



▲発売中(9月26日発売)/¥2,854(税込)

「虹色の青春」のゲームストーリーを完全再現したドラマ3編と、新たにマルチ録音されたオリジナルサントラ6曲を収録。あの感動が再び胸によみがえる……。

★MIDI POWER PRO4 〜ときめきメモリアル〜

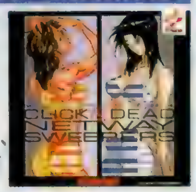


▲発売中(9月26日発売)/¥3,873(税込)/FD付き

PS・SS版「ときめき」より厳選10曲をオリジナルアレンジ。SC-88とSC-88 Proを使用し、音源の限界に挑んだ1枚。オリジナルMIDIデータ(5曲収録)も付属。

★ステレオドラマ クリック&デッド NETWAYスイーパーズ mission:02

現在放送中ラジオ「CLUB db STATION」のSFサスペンスドラマCD化第2弾。緊張感あるドラマと、リラックスした企画コーナーのバランスが絶妙。



▲発売中(9月26日発売)/¥2,854(税込)

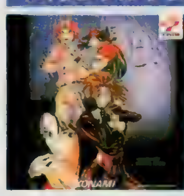
★MAKE YOU SMILE/丹下桜

ファン待望の丹下桜2ndアルバム。今回は自分を探す「旅」というのが大きなテーマだ。3カ月連続リリースされた3枚のシングル曲も収録した全11曲。



▲10月3日発売/¥3,059(税込)

★クリック&デッドNETWAYスイーパーズ オリジナルサウンドトラック



▲10月3日発売/¥3,059(税込)

「クリック&デッド」のサスペンスに富んだサウンドを詰め込んだオリジナルサントラ。金月真美、氷上恭子、笠原弘子らのボーカルを7曲収録した全17トラック。

★金月真美の幻想夜曲(FANTASTIC NIGHTS)



▲10月3日発売/¥2,548(税込)

ファンの要望により制作された「MOONLIGHT LIPS」のアンコールCD。特に反響が大きかった名作4編に加え、金月さんによる解説も収録。妖しい魅力いっぱい!

今後の発売スケジュール

ときめきメモリアル　ドラマコレクション(仮)……10月22日予定/¥3,059
クリック&デッドNETWAYスイーパーズ mission:03……10月22日予定/¥2,854
O.K I O.K./栗林みえ(1stシングル)……11月6日予定/¥1,020
タイトル未定/藤崎詩織(2ndアルバム)……11月6日予定/¥3,059
月刊ときめきメモリアル No.16……11月6日予定/¥2,243
金月真美 MOONLIGHT LIPS 2(仮)……11月6日予定/¥2,854

CDはすべてコナミレーベル(キングレコード)より発売
価格はすべて税込


「アルナムの翼」を予約して下さった方の中から抽選で2000名に、ゲーム内で実際に使ったセル原画をプレゼント!!
店頭にある予約用チラシに、ご自分の名前・郵便番号・住所・電話番号を明記の上、予約して頂いたお店の判を押していただき、弊社までご送付下さい。お名前とご住所にはふりがなをお忘れなくお書き下さい。〆切は発売日の消印有効です。
予約
発売記念キャンペーン
購入
クスミダ役・結城比呂&カリン役・菊池志穂のトーク入り「アルナムの翼プレミアムプロモーションビデオ」を抽選で1000名にプレゼント!!
詳しくは商品に同封されているハガキをご覧下さい
発表は発送をもってかえさせていただきます。
■ショップの皆様へお願い
予約抽選用の店頭用チラシを用意しております。お手数ですが、予約希望のお客様がいらっしゃいましたらお店の判を押していただくようにお願い致します。
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


構想2年
製作3年の
超大作!!
PlayStation
アルナムの翼
焼塵の空の彼方へ
12月発売／価格6800円
3枚組
ロールプレイングゲーム
RS 株式会社 ライトスタッフ
東京都品川区西大井6-10-10 RSビル TEL.03-3772-5121
ユーザーテレフォン 03-3772-5073 (ライトスタッフの最新情報をお知らせしています)

◆主催:株式会社メディアワークス

無限なる才能を解き放て!!

第5回 電撃ゲーム3大賞

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームイラスト大賞
電撃ゲームコミック大賞

●賞(各部門共通)

大賞(1点)=正賞+副賞100万円
金賞(1点)=正賞+副賞 50万円
銀賞(数点)=正賞+副賞 30万円

ぼくらの新しいエンターテインメントは「ゲーム感覚」がキーワード。
"3大賞"は小説、コミック、イラストでまだ見ぬきみの創造力を募集中!!
メディアを超えた感性を今こそ世界にはばたかせよう!

才 能 大 成

電撃ゲーム小説大賞

●大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。

●**応募規定**:〔長編〕400字詰め原稿用紙250~350枚。縦書き。〔短編〕400字詰め原稿用紙40~80枚。縦書き。
作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可(ただし、フロッピーでの応募は不可)。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は、400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。
②あらすじ(800字以内)

●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1998年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。1998年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員(敬称略)**:広井王子(作家)、深沢美潮(作家)、安田 均(作家)、伊藤和典(脚本家)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

●大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどに起用されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。
A:メカデザイン部門
B:ファンタジー部門

●**応募規定**:B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。
★表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
★応募作品には、別紙に部門、セットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を見て応募をしたのかを明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

●**応募資格**:不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●**選考方法**:1998年4月10日の締め切りの後、一次選考を行い、最終候補を選出する。1998年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

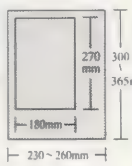
●**選考委員(敬称略)**:天野喜孝(イラストレーター)、カトキハジメ(メカデザイナー)、衣谷 遊(漫画家)

電撃ゲームコミック大賞

●大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●**募集内容**:ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●**応募規定**:ストーリーコミックは24~41P/ギャグ・コメディなどのショートコミックは10~16Pを2本以上/4コマなどのコマコミックは10本以上。原稿寸法はタテ270mm、ヨコ180mm(図参照)。B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。



●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1998年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。
予選のスケジュールは以下の通り。
第1回締め切り……1997年 7月10日(通過者発表、ガオ!11月号〈 9月27日発売〉)
第2回締め切り……1997年10月10日(通過者発表、ガオ! 2月号〈12月27日発売〉)
第3回締め切り……1998年 1月10日(通過者発表、ガオ! 5月号〈 3月27日発売〉)
最終締め切り………1998年 4月10日(通過者発表、ガオ! 8月号〈 6月27日発売〉)
★それぞれの予選で最終候補を4~5作品選出する。
★予選を通過した約20作を対象として、1998年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員(敬称略)**
永井 豪(漫画家)、雨宮慶太(映画監督)、押井 守(映画監督)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

●**特典**:各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる(もちろん、その後、何度でも予選に応募できる)。
【各予選のアドバイスをする作家】
◆第1回予選:真鍋譲治 ◆第2回予選:沢田 翔 ◆第3回予選:あかほりさとる

募集要項

応募の掟

●あて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館 ㈱メディアワークス
「第5回 電撃ゲーム○○○大賞」係

●最終締め切り
1998年4月10日(金)
(当日消印有効)

●発表:1998年8月~9月に発売される「電撃」の各誌上
「電撃王」
「電撃PlayStation」
「電撃SEGASATURN」
「電撃NINTENDO64」
「電撃G'sマガジン」
「月刊電撃コミックガオ!」
「コミック電撃大王」
「電撃Adventures」

※複数応募可。ただし、1作品(イラストとコミックは1セット)ずつ別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。
※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。

傑作・注目作の宝庫!電撃ゲーム3大賞の作品群!!

映画
タイム・リープ
主演 佐藤藍子、川岡大次郎
監督 今関あきよし
発売・販売 バンダイビジュアル
価格16,000円(税抜)



土門弘幸 第1回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞者 ●電撃文庫☆「五霊闘士オーキ伝 五霊闘士現臨!」「五霊闘士オーキ伝2 暗黒道士復活!」「五霊闘士オーキ伝3 兵魔戦士再襲!」「五霊闘士オーキ伝④ 護法剣士閃翔!」「五霊闘士オーキ伝⑤ 虚心騎士降臨!」「セブンス・ヘヴン① ミオと未緒」「セブンス・ヘヴン② 魔人と魔剣」

高畑京一郎 第1回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞者 ●単行本☆「クリス・クロス 混沌の魔王」「タイム・リープ あしたはきのう」●電撃文庫☆「クリス・クロス 混沌の魔王」「タイム・リープ あしたはきのう[上][下]」

中里融司 第1回電撃ゲーム小説大賞〈銀賞〉受賞者 ●電撃文庫☆「冒険商人アムラフィ 海神ドラムの秘宝」「冒険商人アムラフィ2南海の妖女」「X-MEN2 ネオ・ヘブン」「X-MEN③ ホワイトゾーン」(共著)「狂科学ハンターREI」「狂科学ハンターREI2 ニコラ・テスラの塔」「狂科学ハンターREI3 パラケルススの秘石」

坪田亮介 第1回電撃ゲーム小説大賞〈銀賞〉受賞者 ●電撃文庫☆「臥竜覚醒 電撃ゲーム小説大賞短編小説傑作選」(受賞作「雲ゆきあやし、雨にならんや」収録)

古橋秀之 第2回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞者 ●単行本☆「ブラックロッド」(本文イラスト/田中正樹〈第2回電撃ゲームイラスト大賞〈大賞〉受賞〉)●電撃文庫☆「ブラックロッド」「ブラッドジャケット」「ソリッドファイター」●電撃コミックス「ブラックロッド」(画/三部敬)

川上 稔 第3回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞者 ●電撃文庫☆「パンツァーポリス1935」「エアリアルシティ」

栗府二郎 第3回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞者 ●電撃文庫☆「NANIWA捜神記」(イラスト/藤岡建機〈第3回電撃ゲームイラスト大賞〈金賞〉受賞〉)



電撃文庫
ソリッドファイター
古橋秀之

(☆は受賞作) 発行:メディアワークス 発売:主婦の友社

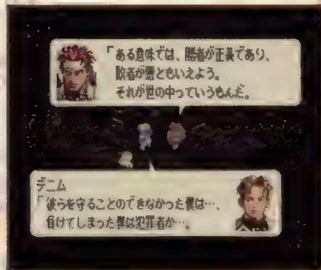


M A R I A
多重人格
はじめてCGで描かれたリアルな心理描写。
美しいムービーとインタラクティブムービー、
テキスト、サウンドが織りなす
新しいアドベンチャーの世界が拡がる。
読むよりおもしろい。
観るよりおもしろい。
はじめて遭遇する
インタラクティブ・
ドラマ
12・11 マリアと出会う。
そして、マリアを救う
心の冒険は、
いつしか
自分探しの旅へと
変わっていく・・・。
「マリア」1997年12月11日(木)発売予定
予価：¥6,800(税抜)
アクセラ


MARIA
心の冒険が、したかった。
時代に傷ついたすべての少年少女たちに贈る。
そして、心の冒険に旅立つ英雄たちへ・・・
はじめて遭遇するインタラクティブ・ドラマ。
12・11 マリアと出会う。
「マリア」1997年12月11日（木）発売予定
予価：¥6,800（税抜）
アクセラ



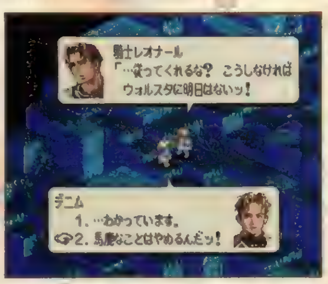
重厚なテーマが描きだす深みのある世界観



「タクティクス オウガ」の世界では、従来の「善悪」という価値観では単純に割り切れない、「束縛と自由」がテーマだ。敵方との密約、友人の裏切り、そして復讐…。様々な立場によって価値観が交錯し、時にキミは苦渋の選択を迫られることも。ゲームを超えた壮大なスケールでドラマチックに展開するストーリーが心を揺さぶる。



何度でも楽しめる奥深いシナリオ



プレイヤーの行動によって展開が変わる、マルチストーリー・マルチエンディングを用意。一度クリアしても、ユニットの編成を変えてより難度の高い戦術に挑戦したり、ひたすらレベルを上げて力押ししてみたり。あるいは隠しアイテム探しに集中したり。キミなりの楽しみ方をアレンジしながら自由にゲームを極めてみよう。



ダブルチャンス賞
1,000名様
タクティクス キーホルダー



革とメタルがシブいデザイン。

[プラスワンに挑戦しよう]
レアアイテム"ファイアクレスト"をゲットした方に抽選でプレゼント。

ファイアクレスト賞
500名様
ランスロット オルゴール



ゲームシーンで流れた曲を奏でる。
メモリーカード入れとしてもご使用できます。

※画面写真は開発中のものです。

絶賛発売中

PlayStation™

伝説のオウガバトル

シミュレーションRPG



標準価格 5,800円(税抜)

公式ガイドブック

ファン必携!アイテムの入手方法やマップの攻略方法満載。
これでオウガバトルシリーズがますます堪能できる。

9月下旬発売予定
タクティクスオウガ 公式ガイドブック 【ロウルート編】
予価:本体1,600円(税別)

10月中旬発売予定
タクティクスオウガ 公式ガイドブック 【カオスルート編】
予価:本体1,800円(税別)

好評発売中



伝説のオウガバトル 公式ガイドブック
定価:本体1,602円(税別)

発売元:株式会社ゼスト 出版事業部
TEL:03-5543-0616

音楽CD発売中
「Ogre~GRAND REPEAT~」
定価3,059円(税込)
発売元:(株)データム・ポリスター DPCX-5081

PlayStation

彼女の中の100のケダモノ

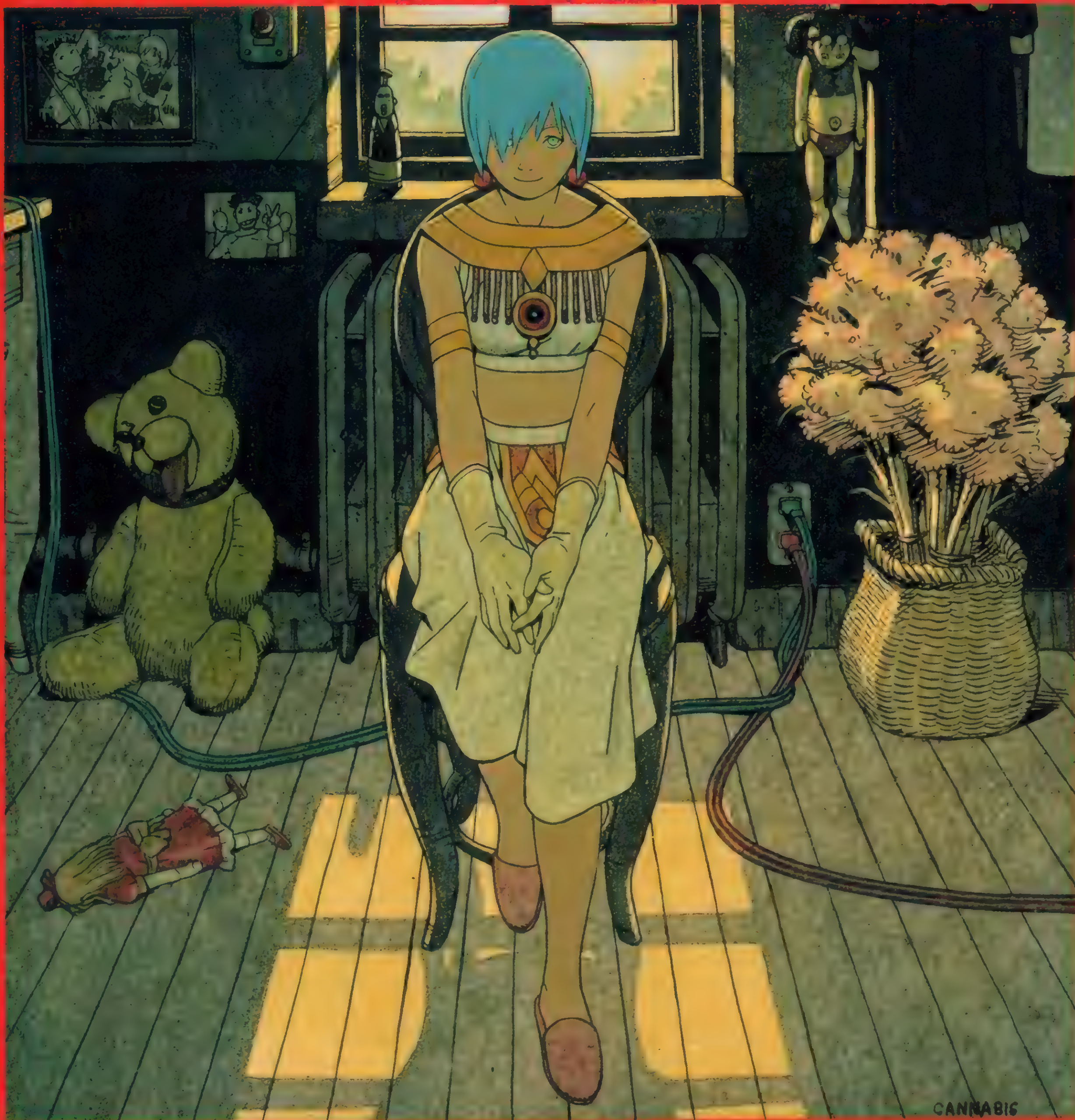


イラスト／カナヒス

リンダキューブ アゲイン
Linda³

サイコスリラー＋ハンティングRPG
NOW ON SALE 標準価格5,800円(税抜)
SCPS10039

ゲームデザイン／桝田省治



彼女の中の100のケダモノ

このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする
Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

●商品についてのお問い合わせ先
(株)ソニー・コンピュータエン インフォメーションセンター
-7444



＊写真のようなおねーさんは会場にいないことがあります。カメラやビデオを持ってきてもムダになることがあるので注意しましょう。

プレイステーションクラブフェスティバル'97-'98

プレイステーション・クラブ
フェスティバル'97-'98には、
ぜひさわってほしいものと、
べつにさわってもいいものと、
さわってはいけないものが
あるので注意しましょう。



全国100億人のプレイステーションファンの皆様、お待たせしました。プレイステーション・クラブ フェスティバル'97-'98開催決定です。今回は、きれいなおねーさんよりも「ソフト体験」を最優先。なんと東京500台、名古屋、福岡、大阪、札幌に各300台の試遊機をどどっと設置。新作ソフトや未発売ソフトを心ゆくまで楽しんでもらいますぞ。プレイステーション・クラブ会員はもちろん、まだ会員じゃない人にもぜひ来てほしい大イベント。見た目は地味だが内容は凄い。入場無料。絶対来いよな。

- ●東京 11/15(土)・16(日)幕張メッセ展示ホール
- ●名古屋 11/23(日)・24(祝)名古屋市総合体育館レインボーホール
- ●福岡 11/29(土)・30(日)マリンメッセ福岡アリーナ
- ●大阪 12/6(土)・7(日)アジア太平洋トレードセンターAホール
- ●札幌 12/20(土)・21(日)月寒グリーンドーム中央ホール

開催時間（各会場共通）
10:00〜12:00 プレイステーション・クラブ会員専用
12:00〜16:00 プレイステーション・クラブ会員・一般
*会場内の混雑状況により入場制限を行う場合があります。
あらかじめご了承ください。

入場資格
●プレイステーション・クラブ会員の方
（お友達2名まで一緒に入場できます）。
●下記の5誌に付いている入場券をご持参の方。
10/23・11/6発売 「PlayStation Magazine」
10/30発売 「HYPER プレイステーション」
10/31・11/14発売 「電撃プレイステーション」
11/7・14発売「THE PLAYSTATION」
11/16発売 「HYPER プレイステーション RE-MIX」
*会員の方は会場入口にてメンバーズカードを提示してください。
●イベント当日、会場周辺は大変混雑が予想されますので、公共の交通機関をご利用ください。
●会場内での飲食は禁止です。
●小学生以下の場合は、保護者の方もご一緒に入場できます。
●会場内での係員の指示及び注意事項に従わずに生じた事故については、主催者は一切責任を負いません。

主催
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント、プレイステーション・クラブ事務局

プレイステーション・クラブ フェスティバル'97-'98の詳細、プレイステーション・クラブへの入会方法についてのお問い合わせは下記まで。
プレイステーション・クラブ事務局 TEL.03-3266-7830
（10:00〜17:30、土・日・祝日は休業）

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●商品についてのお問い合わせ先：(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT™

すべての発売タイトルを網羅する最強のゲーム評価記事

電撃PS ソフトレビュー The DEEPER ザ・ディーパー

第1部 PART 1

ブレス オブ ファイアIII

■カプコン■RPG
■9月11日■¥5,800



独特な世界観が魅力の『ブレス』シリーズの最新作。「師匠システム」など多彩な要素が追加された。

レビュアー紹介

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
RCGやフライトシミュレータが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

かんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

ミスター不動
まずいと評判のラーメン屋に出没し、店の親父から熱い視線を受ける味覚の冒険王。料理ゲームに強い(嘘)。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

ほやへ田島
かなり好き嫌いが激しいライター。一度ハマッたギャルゲーにはスッポンのように食らいつく…。

ミミっちぃ
自他ともに認める獣耳マニア。本誌では「パワードール2」などを担当。「ですぅ〜」が口ぐせ。

城イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

ゆかマン
アニメや声優系ならおまかせの元祖床運男。その手のゲームを始めると、床からつっこみを入れるヘンな人。

Z佐藤
ACTからギャルゲーまで幅広いジャンルをこなすライター。『ロックマン』シリーズをこよなく愛する。

ウキキ松崎
電撃G'Sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

袋こ〜じ
ギャルゲー&対戦ACT好きなライター。『KOF'97』ではアテナ、マリー、ユリの"男の欲望"チームを結成。

小岩
最近ハタチになってリミッターが解除され、ニコチンを吸収しまくる新人ライター。格闘ACTなどが得意。

岩崎啓真



ゲームを愛するクリエーター

今回は途中でレビュータイトルに変更なんかもあったりして、いつもより1本多くプレイすることになりました。しかもRPGだったので妙に悔しい。それにしても、PSで出るソフトは数は多いは、重いモノはあるはで、本当にレビューに時間がかかります。クリアできないこともあるなあ…。

操作性は悪くないが、装備交換とメンバー交換は問題。イベントで勝手にパーティを変えられて、強い装備にできないと、とても不快になる。また、シナリオの最初の15時間ぐらいが実に散漫。本筋に入るまでが余りにかったるいのだ。ただ、作りは丁寧。バランスもやや経験値稼ぎがいる程度なので、あんまり一生懸命シナリオを追わず、のんびりと釣りなどしながら、ダラダラプレイする人には面白いのかもしれない。

65

ウォルフ中村



格闘・SPGの好きなベテラン

テクスチャが少しくすんで見える。画面が回転すると、直線がジグザグに波打つ。使用ボタン数が4個以下。ゲーセンのゲームでこの3項目を満たしている物は、高確率でPS互換基板を利用しています。見つけるとついプレイしてしまうのは職業病なのかも…(笑)。移植される可能性も高いしね。

作りが丁寧。師匠、ジーン等のシステムもゲームになじんでいる。戦闘時の操作性もいいし(「凍りついた」等の表示があった場合、ボタン入力をしないと先に進まないが)、操作感も良好だ。ただ、マップ構成は意外と意地悪だし、パーティの組み替え(&装備のやり直し)も面倒。特定キャラを先頭に立たせないと起こらないイベントもある。小目的が常に存在するため遊びやすくもあるが、お使いをさせられている感じが強くて…。

80

なんでもゆうこ



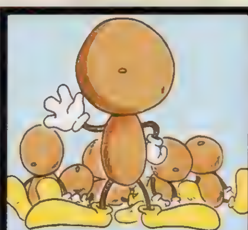
心を持たないおしゃべりムスメ

『悠久』のイベントと声優さんの取材で、2日ほどTGSに行ってきました。ファンにもみくちゃにされながらも、なんとかイベントのほうは終了。しかし苦手のインタビューでは、まったく質問できずに相づちを打つばかりで大反省。対人&女性恐怖症を克服しないと先が思いやられます。(T-T)

敵の出現率がわりと高め。最初の数時間は、主人公が弱くて1回の戦闘が長〜く感じられます。でも、竜に変身できるようになるとそんなイライラも解消。主人公が格段に強くなるし、魔法の組み合わせができるようになるしで、急におもしろくなりました。ただ、フィールドが見にくくて、迷ってしまうのがけっこうツラかったです。どちらかと言うと、じっくりと気長にプレイする人向けのゲームかもしれません。

80

Part2代表 小岩



それぞれのスペシャリストたち

なぜか最近、編集部内で「無類のRPG好き」と認識されている傾向があるようです。本人は、そんなつもりなどまったくないのですが、なぜでしょう? いきなり話題が変わりますが、私は8月に誕生日を迎え、20歳になりました。いや〜、これで立派(?)な大人の仲間入りというわけです。

〈レビュアー 小岩〉
前作のシステムが大幅に変更され、より快適にプレイできるようになった。戦闘に突入するときの読み込みも短く、操作もいたって簡単。また、シリーズではおなじみの釣りをはじめ、数々のミニゲームが随所に盛り込まれ、かなり楽しめた。前作をプレイしていない人でも、十分満足できる内容だ。戦闘のバランスが多少きつめで苦労させられることも多いが、個人的にはオススメ。

90

くるみミラクル

■バンプレスト■育成ＳＬＧ
■９月25日■¥5,800



困っている人を放っておけない、かわいい女の子〝くるみ〟を一人前の魔法使いに育てる育成ＳＬＧ。

ゲーム自体はそれなりに丁寧に作ってあるのだが…正直言って古くさい。マップやキャラのグラフィック、ムービーの出し方など、ひと昔前のＰＣエンジンのゲームを彷彿とさせるのだ。あと最近の風潮で、しゃべるのに慣れているせいか、いまいちしゃべりが少ない印象あり。さらに言うと…シナリオの作りも古くさい。ただ、しっかりとは作ってあるしアップのキャラはキレイなので題材に興味があれば買ってもいいかも。

60

魔法をうまく使ってイベントをクリアしていくというシステムが楽しい。魔法名はかなりヘンで覚えにくいが、ゲーム中でも効果が確認できるので問題なし。イベント中、パラメータ的に使えない魔法も表示されてしまう（キャンセルできないため、別の魔法を使わざるをえない）のはカンベンしてもらいたかったが…。読み込み回数＆時間が多め、メッセージの早送りボタンと決定ボタンが同じ、といった点も残念だった。

65

魔法を少しずつ覚えていって、それがイベントの解決に役立っていくのが楽しい。イベントもいっぱいあるみたいだし。人々に総当たりで聞いて解決していく…なんてイベントが多いから、気が短い人には向かないかもね。それに、最初のうちは魔法が１日に数回しか使えなくて、イベントが失敗しやすいのがツラいところ。せめて、リセットをかけずにロードできるようにしてくれてたら、成功率を上げられるんだけど。

75

〈レビュアー　ＴＡＣ★〉
魔法少女モノの王道をいってる設定で、キャラクターやシナリオのノリもよく、楽しくプレイできた。ＡＶＧ感覚でイベントを進めながらキャラが成長するシステムも、手軽で気持ちいいっす。ただ、それだけにイベント以外の育成部分が、ややタルく感じる面もあるのが、残念といえば残念か。とはいえ、ネタやキャラが好みなら、絶対にオススメできる作品ではある。

85

Porsche Challenge ポルシェ・チャレンジ

■ＳＣＥＩ■ＲＣＧ
■９月25日■¥5,800



オープンカータイプの〝PORSCHE BOXSTER〟を操り、美しいさまざまなコースを駆け抜けるRCG。

グラフィックの雰囲気が今までのＲＣＧとかなり違っていて、実写的なのがまず印象的（光源の処理が本当にみごと）。操作は若干読み込みが遅い（約７秒程度掛かる）のを除けば文句はない。さて、問題点としては、ともかく猛烈に難しいこと。アルペンコースに至っては、イージーですら完走も難しいほどだ。そういう意味ではちょっと素人お断りな難易度の印象はある。歯ごたえのあるＲＣＧを望んでいる人にはオススメ。

75

標識がイマイチ役に立たない、バックミラーが✚キーに割り振られている（しかも前が見えなくなる）、メインのモードではコンティニュー回数が決まっている等、クセはかなり強い。周回ごとにルートが変わるインタラクティブコースも、パターンがわかってくると思ったほど盛り上がらないしただ、ハンドブレーキによるスピンターンを利用した高速尻振り（笑）があるおかげで、ミスした後も立て直しやすいのはうれしい。

70

敵はなかなか速いし、ライバルカーはかなりしつこいしで、手応えバッチリのレースゲーム。操作性もかなり良くって、コース数もいっぱい用意されているのがすごくグッド！　時間制限がキツいって人は、難易度を低くすればＯＫ。メチャクチャに走っても優勝できるはず（笑）。２人で対戦するモードは、画面が上下に分かれちゃってコースを見づらいのが欠点。対戦時にいろんなハンデを付けられるのは良いけどね。

85

〈レビュアー　城イドム〉
車の動きがやや軽過ぎる気もするが、そのぶん初心者でもなじみやすい。また、緻密な走りを追求する奥深さもしっかり秘めているのでタイムアタック好きにも満足できる。ＲＣＧで要求されるポイントはほぼ完璧に押さえてある反面、ズバ抜けた長所も感じられなかったので、この点数止まりにさせてもらった。あと、標準コントローラでは極端に反応が悪いので、ネジコンは必携だ。

75

第2部 PART 2

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

第２部では電撃ライター陣が、それぞれの得意分野を生かしてレビューを行っています。基本的には、電撃本誌において、記事を担当している人間もしくは、そのジャンルに一番精通している人間がレビューを書いています。多岐に及ぶＰＳのジャンルの広がり、対象層なども考慮して、幅広く対応できるよう十数人の中から割り振られています。

X2

■カプコン
■ＳＴＧ
■８月21日
■¥5,800



最新鋭機「ＸＳ」を操り、多彩なオプション兵器を駆使してステージを進むSTG。

ジュピター藤平

とにかく良くも悪くも派手なＳＴＧ。派手なのはいいが、自機の位置を極端に見失いやすい、敵弾と破片の区別が付きにくいという欠点もアリ。また、残機＆シールドエネルギー制のＳＴＧなためか、敵の攻撃があまりに理不尽に感じる場合も多々ある。パワーアップの種類もすさまじく多いため、どのアイテムがどのパワーアップなのかもわかりにくいし。ＳＴＧとしては欠点が多いゲームではあるけれど、爽快感は秀逸。

65

ゆかマン

カプコンから出ますが、どこからどう見てもアメリカ製ですね。んで、自機がやられてもそれまでにパワーアップした状態のままなので、力まかせにクリアできるかと思えばそうでもない。ボス戦で「ここはこうする」といった戦略的な楽しみ方ができたのは意外（失礼）でした。大味なりの爽快感はあるけど、面ごとのパワーアップが限られているのがよくわからなかったです。ま、私はけっこう楽しめましたけどね。えぇ。

70

ぱすてるみゅーず

■ソフトオフィス
■ＰＺＧ
■８月21日
■¥4,800



かわいいキャラクターが魅力のＰＺＧ。２Ｐ対戦など４つのモードが楽しめる。

TAC★

パズルというよりは、アクションゲーム。自分で連鎖を組み立てる要素はほとんどない。用意されたステージをいかに効率よく消すかがポイントなんだけど、消し方がわかっても、思ったところに玉を飛ばすのが難しいのは、かゆいところに手が届かないときみたいで、あんまり気持ちよくなかった。ミスをリカバーする手段がないのもキビシイなぁ。見た目のかわいさだけでは、ちょっともたないっす。

50

ミミつちい

第一印象は画面を横にした「パズルボブル」ですぅ。見た目のコロコロとしたレンダリングキャラがかわいくて、ほのぼのした雰囲気に騙されがちだけど、プレイするとかなりストレスを感じます。というのもメインのシステムが取っつきにくいうえに、ある程度状況が悪化すると回復不能な〝絶対的手詰まり〟が起こるんです。あと、プレイヤーのテクニックや思考を挟む余地が少なめなので個人的には納得できなかったですぅ。

45

ドラゴンボール FINAL BOUT

■バンダイ
■対戦ＡＣＴ
■８月21日
■¥5,800



人気マンガ「ドラゴンボール」のキャラが３Ｄポリゴン格闘になって登場。

Z佐藤

２Ｐ対戦もバッチリ楽しめた前作と比べると、なんか退化してしまった感じがする。キー反応が遅く、技も出しにくくなってしまった。キャラがポリゴンになったことでナナメ上から技が見られるなど、ビジュアル的には良い。それに『アルティメット～』で育成したキャラのデータを使えるのもウレシイ。ただ、いかんせんキャラが思うように動かせない。かなり期待してただけにショックは大だ。もう少しがんばってほしかった。

55

ウキキ松崎

久々の「ドラゴンボール」のゲームということで期待していたんだけど…。格闘ゲームとしては、操作感がイマイチ。移動のときなど、✚キーを入力してからキャラが動くまで、かなりタイムラグがあったのが気になる。必殺技のコマンド等はそれなりに出しやすいぶんよけいにそう思いました。キャラを育てるビルドアップモードの存在やポリゴンでうまくキャラを表現してあるといった、いい点もあっただけに残念。

50

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

スターボーダーズ



■アクレイム ジャパン
■STG
■8月21日
■¥5,800

迫りくる敵艦隊から基地を守りつつ、数々の惑星を異星人の手から奪還するSTG。

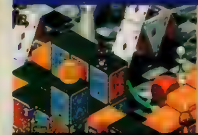
城イトム

敵に照準を合わせて叩き落とすのが操作の中心という3D・STG。照準の動きにやや問題があり、攻撃面での爽快さは薄れ、回避面も力押しになりがちなのが残念だ。デモシーンやゲーム画面を含めグラフィック・演出などが地味なので、非常に古くさい。攻撃もどう避けていいのかわかりにくくバランスにも問題があり、かなり難しい（というよりは不条理）に感じた。硬派でダークなSFのイメージは悪くないとも思うが…。 **40**

袋こ〜じ

照準の甘さ、自機の当たり判定などなど、プレイした印象は、かぎりなく"洋ゲー"でした。自機の加速の使い方等の基本攻略法を覚えるまではゲームにならない不親切さも問題でしょう。全編を通じて、盛り込まれている過剰なまでの演出やCGが非常にキレイなので、個人的にはおもしろかったのですが…。一般性には欠けると思われるので、よほどのSTGマニアでもなければ、つらいのではないでしょうか？ **50**

ウィズ



■ビー・ファクトリー
■ACT
■9月18日
■¥5,800

クォータービューのACT。アイテムや乗り物を駆使して、制限時間内にゴールを目指せ。

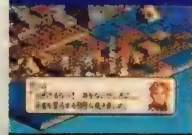
TAC★

とりあえず、クォータービューのゲームなのにナナメ入力を受けつけないのはかんべんしてほしかった。広いフィールドに散りばめられたボーナスアイテムを入手しながら出口を目指す、っていうゲーム内容そのものは楽しいし、ルートの自由度の高いステージの構成もよくできてると思う。これで操作性や難易度が、もうちょっと良ければ、オススメもできたと思うんだけど、そのへんは洋ゲーテイストなんですよ。残念。 **60**

Z佐藤

1つのエリア（3ステージある）をクリアしないとパスワードが表示されない（しかもコンティニューするとエリアの最初から！）。ゲームオーバー後、パスワードを入れないとコンティニューができない。など、不親切な部分が目立つ。ゲーム部分は、高低差がわかりにくいところがけっこうあるが、仕掛けなどが凝っていて楽しく遊べた。制限時間内にクリアしないとゲームオーバーというACTなだけに難易度は高めだけどね。 **50**

タクティクスオウガ



■アートディンク
■SLG
■9月25日
■¥5,800

SFCからの移植作。PS版では戦闘中にセーブが可能になるなどの改良が加わっている。

ウキキ松崎

頻繁に読み込む、という点をのぞけばほぼSFC版と同じ。だが、その読み込み時間が問題。ショップや編成画面ならまだしも、戦闘中（飛び道具や魔法を使ったとき）に画面が止まるのはちょっと……。「FFT」が良かっただけに（比べちゃいけないんだろうけど）この点は何とかしてほしかった。また、SS版のようにキャラがしゃべるといった、独自の要素がないのも残念。どこでもセーブというのは良かったけど。 **65**

袋こ〜じ

う〜ん、評価が難しい。まんまSFC版です。もともと完成度の高いゲームだったため、今プレイしてもそれなりに楽しめます。が、やっぱり1度プレイしている人には、無用の長物かも。特に、カートリッジでプレイを体験した人には細かい読み込み時間が意外に気になるかも。ただ、いつでもセーブ＆ロード機能は便利。止めたいとき止められるってのは、時間のかかるこのゲームではうれしい追加です。挫折した人向きかな。 **75**

サウンドノベルツクール2



■アスキー
■ETC
■9月25日
■¥5,800

SFCで発売されたサウンドノベル作成ソフトの第2弾が、PSで登場。

がんの字

趣味でサウンドノベルを作るツールと考えると、かなり贅沢なソフト。これだけの環境がそろっていれば、時間と労力さえ惜しまなければ、趣味の域を越えたサウンドノベルも作成できるだろう。テキスト関係は、カーソルを使って1文字ずつ入力しなければならないから、本当に並々ならぬ暇と根気が必要になるだろうけど……。最後にちょっと遊んでみたサンプルゲームが思いのほか楽しくて、熱中してしまった。 **70**

袋こ〜じ

SFC版でプレイして、あまりの面倒くささにあきらめた私。このPS版ではマウスが使える！ってことで始めたはいいが、やはり1つ1つ文字を拾っての入力は……飽きる（笑）。背景CGの数や、エフェクト、音声による演出などのバリエーションが格段に増え、いろいろできそうなんですが、やはり根気のない人間には向いていない。ただ良質のサンプルゲームが数本ついてるので、それを目当てに買ってもいいかも。 **65**

鉄道王2 世界征服の野望



■アトラス
■TBL
■9月25日
■¥5,800

スゴロクタイプのTBL「鉄道王」の第2弾。「悪の鉄道王」を倒し「真の鉄道王」を目指せ。

ミミつちい

最大4人でワイワイ楽しむのがベスト（というよりは、決して1人では楽しめないですぅ）。システム的には、サイコロを使ったすごろく形式なのに、出目以下のマスでも任意に止まれてしまうのは変です。また、イベントもひねりが足りず、ともすると単調な展開になりがち。でも、CVにはかなりの声優陣を起用しているので、声優ファンならいいかも。あと、奇妙なまでに力の入ったオープニングムービーは一見の価値あり。 **55**

がんの字

基本のシステムは前作からほとんど変わっていないが、いろいろと新しい要素が追加されてゲームの面白味は増している。ただ、それがもとで「鉄道王」シリーズ代々のイメージから、大きくかけ離れてしまっているのもまた事実。シリーズを通してプレイしている人が遊ぶと、その違和感に面食らってしまうかも。それと、戦闘の勝敗が装備の強さだけで決まるのは疑問。低確率でも逆転可能な要素をつけてほしかった。 **60**

バイオハザード ディレクターズカット



■カプコン
■AVG
■9月25日
■¥4,800

「バイオ」の演出面を強化したアレンジ版。続編「バイオ2」の体験版がついている。

ジュピター藤平

今回のウリはやはりアレンジモードだろう。定価も安めなので、これだけでも、十分もとがとれる内容になっている。特にオリジナル版をプレイした人ほど楽しめるはずだ。もっとも、それをプレイしていない人向け（…か!?）にオリジナルモードも入っているので、初めての人でもまったく問題はない。オリジナル版をより簡単にしたモードもあるので、前回挫折してしまったという人も、きっと楽しめるだろう。 **80**

ウキキ松崎

以前発売されていたオリジナル、難易度の簡単なビギナー、そしてアレンジと3つのモードが楽しめる。とくにアレンジは、前作をプレイしたことがある人向けです。視点やイベントなどいろいろ変更されていてまったく違うゲームのよう（難易度もかなり上がっているので上級者向けかも……）。また、「2」の体験版も付いてるし、価格も安めなのでオススメです。クリアするとちょっとした、オリジナル要素もあるし……。 **90**

プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH



■ケイエスエス
■ACT
■9月25日
■¥5,800

「プロレス戦国伝」第2弾。今作では純粋なプロレスACTになった。

がんの字

プロレスを題材とした育成SLGの続編。といってもゲームはまったくの別物。純粋なプロレスACTになっている。選手の技も大技からマニアックなものまで大変豊富。でも肝心のACT部分は今どきこのクオリティは…といった内容。もうちょっとガンバってほしかったですね。前作で育てた選手のデータが使えるのがウリらしいけど、それも肝心のACT部分がきっちり作り込まれてこその話だと思います。 **40**

ゆかマン

プロレス団体育成ゲーム「プロレス戦国伝」の続編らしいのですが、前作では別に見なくても良かった試合部分だけを抽出して操作できるようにしたという感じ。そこを前面に押し出して新しいゲームだと言われてもいまいち納得できませんねぇ。実際ゲーム部分もキャラの動きにバリエーションはないし入力のタイミングは遅いし、今時のプロレスゲームとしてはツライですねぇ。試合の途中にセーブできないのも不親切。 **35**

パロウォーズ



■コナミ
■SLG
■9月25日
■¥5,800

コナミが贈る、ギャグとパロディー満載の戦略SLG。最大4Pでの対戦も楽しめる。

ミスター不動

なんか適当にプレイしているだけでも先に進めた。キャラはパロでも本格的というのがウリらしいんだけど、それほど奥が深いという印象は受けなかった。詰め将棋的な戦略性より、キャラのレベルを上げて強力なユニットでガンガン攻めていく、そんな感じかな。選んだひかる＆あかねの国が強かった（国によって難易度の格差はあるみたい）せいかもしれないが。戦闘アニメとセリフは読み込みがうっとうしくて見てられない。 **75**

ミミつちい

初心者向けの印象が強かったけど、プレイしてみると思ったよりも本格的で、コナミキャラを使った「大戦略」という感じ。ゲーム的にはこれといって目新しいモノが感じられなかったけど、作りが丁寧なのでSLGファンにはオススメ。でも、マニュアルがけっこうわかりづらくて、ゲームを楽しむまで少し時間がかかったです。欲をいえば、操作系をもっと整理して、簡易ヘルプを表示してくれれば…（ってヌルイですか？）。 **70**

情熱★熱血アスリーツ ～泣き虫コーチの日記～



■アスミック
■SLG
■10月9日
■¥5,800

陸上選手育成SLG。熱血トレーナーとなって、世界最強のアスリート男子を育てよう。

ミスター不動

アヤシゲなイラストや「コーチの手ってあったかい」というキャッチで、妙なものを期待すると失望する。実はイベントもほとんどなく、ただひたすら選手を鍛え、試合で成長結果を確認する、まぁそんな感じで、陸上競技に特別な思い入れがなければ飽きてしまうかも。でも僕の場合、パウエルやエドワーズの世界記録をぬりかえたくてけっこうハマってしまった。そういう目的があれば、案外楽しめるかもしれない。

65

ウキキ松崎

育てているキャラのパラメータが表示されず会話で判断することや、自分の育てたキャラで友だちと対戦できるなど、おもしろい要素がある。が、キャラがゴツイ男しかいないというのはちょっと（ワザとそういうのを狙ったんだろうけど……）。あとボタンを押しているだけの育成モードも物足りなかった。もう少しイベントなどが豊富だと良かったのでは？ システムなどの骨組みはいいのに、味つけが足りない感じ。

60

J's RACIN'



■デジタルフロンティア
■RCG
■9月25日
■¥5,800

日本最高峰レース「スーパーN1耐久シリーズ」公認の本格派RCG。

なんでもゆうこ

最初のクラスはマシンの性能が低くって、あんまり楽しくない。だけど、クラスが上がるにつれて印象がガラッと変化。スピード感がアップするし、ドリフトなんかも使えるようになるので、テクニックを生かした走りができます。でも、簡易マップに前後1台ずつの敵車しか表示されないシステムのせいで、自分と敵車の位置関係がわかりづらい。それと敵車が少しもジャマしてこないから、デッドヒートの緊張感はないです。

60

ジュピター藤平

聞き覚えのあるマシンで日本を代表するサーキットを転戦する。車好きにはたまらないゲームといえるだろう。グランプリモードという長期戦モードもあり、長く楽しめる点も魅力的だ。ゲームの内容は、まぁそれなりによくまとまっている。スピード感もまずまずで、道幅もそれなりに広いため気分よく走ることができる。ただ、ドリフトした状態を長く続けることが難しく、操作には多少の慣れが必要になるかもしれない。

70

シーバス・フィッシング2



■ビクターソフト
■SPG
■9月25日
■¥5,800

実写ムービーによるフィッシング講座など様々な要素が魅力のシーバス釣りゲーム第2弾。

なんでもゆうこ

あんまりテクニックがなくても、小魚なら「ちょっと釣れすぎでは？」ってくらい次々にヒット。それはそれで気持ち良いし、ビッグサイズになるとほどよく抵抗してくれるので、手応えもバッチリ。釣り糸を垂らしているときでもセーブできるシステムも便利です。ただ、ライバルのフィッシャーが強くって、私はアマチュアレベルさえもクリアできず。釣り名人の講座でいろいろ教えてくれるんで、実戦に役立つかな？

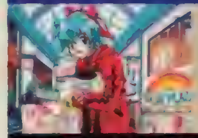
75

ゆかマン

いや、私は正直言って釣りの知識なんか全然ないんですが、それでも相当楽しく遊べました。ルアー釣りの基本をプロの人がムービーで懇切丁寧に教えてくれたりと、初心者にやさしい作りに好感を持ちました。ゲーム中も、ルアーがヒットした瞬間や魚が暴れているところで水中の映像が表示されるんですが、これがなんか「戦ってる」って感じでいいんですよ。いや、これはけっこうオススメかも。ヨイですよ。

80

あやかし忍伝くの一番



■翔泳社
■育成SLG
■9月25日
■¥6,800

3人の姫様たちを護衛＆補佐しつつ、一人前の"くの一"を目指す育成SLG。

がんの字

ゲーム中のほとんどのセリフに声が入るわりに、ロードによるテンポの乱れをまったく感じさせないのは驚き。システムの設定をすべて「高速」にすると、非常に快適にゲームを進められる。この点を含めて、システム面での完成度は完璧に近い印象を受けた。欲を言えば、やることがワンパターンの忍務をもう少し何とかしてほしかった気がするが、キャラクターとストーリーを毛嫌いしないのなら買っても損はないデキ。

75

ほや八田島

恋愛要素の入った育成SLG。恋愛といっても女の子同士なもんで、これがけっこう危うくて見ていてドキドキします。また、細かい配慮の行き届いた丁寧な作りと、アクセスを感じないテンポのいい展開で、実に気持ちよく遊べるのには感心しました。ただ、1回のプレイが長く、展開が似通っているのは育成ゲームとしては厳しいところ。しかしこのまま埋もれさせるにはあまりに惜しいので、あえて大プッシュしました。

95

今回の総評&次回予告

ゲームをプレイするにはいい季節になりました。今回のレビュータイトルには、じっくりと腰を落ち着けてやり込めるものも多数あるようなので、参考にしてみてください。

点数的には、いつもと同じような感じなのですが、オススメが今いちつかなかった今回のPart1。その理由を含めて振り返ってみましょう。まず、カプコンのRPG大作、『ブレスIII』から。シリーズを通して、培われたRPGとしての安定感（基本的な操作性やバランスなど）やボリューム感は文句なく評価に値するということでした。さまざまな新要素も加えられているのに、なぜこの評価どまりなのか？ と疑問に思う人も多いかもしれません。理由としてレビュアーが挙げているのは、「いわゆるお使いイベントをこなしながら進んでいくストーリー展開」が気になったという部分でしょう。ここに安心感を持つか、もの足りなさを感じるかで、このソフトに対する評価は大きく分かれることになるような気がします。とりあえず、RPG初心者には、オススメしますが。SCEIのRCG『ポルシェ～』は目新しいRCGを探している人にはオススメできる内容。ただし、上級者向きではあります。『くるみ』も、絵が好みならといったところでしょうか。

次回はリアルなグラフィックが話題の『フロントミッション セカンド』などを予定。お楽しみに。

岩崎啓真

今回のレビューはいろんなところで引っかかるソフトが多かった。最も面白いのは『ポルシェ・チャレンジ』だと思うが、これは難易度に猛烈に難あり。作りとしては最も丁寧な『ブレス オブ ファイアIII』は、最初のシナリオの散漫さと、敵のバランスに疑問があった（特にボスが特殊攻撃ばっかりするのはいただけない）。さらに操作系の問題などもあるので、純粋にシナリオを追いたい人にはオススメはできない。あとは、お好みでどうぞ。

なんでもゆうこ

思いっきりテクニック重視の『ポルシェ～』が、今回のお気に入りです。レビューでも書いたように、難易度が高い。「RCGを極めるのが趣味」っていう硬派なアナタには、まさにピッタンコのゲーム。『ブレスIII』はシリーズのファンなら納得できる内容。プレイ視点とグラフィックのおかげでウロウロさまよいやすいのが難点ですが、じっくり遊ぶ気がまえでスタートすればOK。『くるみ』も気の長い人向きかな。

ウォルフ中村

今号は『ブレスIII』。CDの読み込みもそう繁雑ではないし、システムもうまくまとめられている。キャラも個性的で存在感がある（彼らは戦闘時に音声でしゃべってくれる）。プレイヤーがゲームを単調に感じ、飽きてしまいそうになる頃を見計らって、釣りや共同体といった新要素を登場させるところもうまい。ただ、プレイし続けるうちに、どうしても「ゲームをやらされている」と強く感じてしまって…。これが、オススメにしなかった一番の理由だ。

Part2代表 小岩

担当ではなかったのですが、今回のイチオシは、『バイオハザード ディレクターズカット』。前作をプレイしたことのある人はもちろん、そうでない人でも楽しめます。特に「アレンジモード」は、ところどころに新しい演出が追加されていてビックリの連続でした。また、RPGが好きな人には『ブレスIII』がオススメ。全体的なバランスはちょうどいいと思うし、メインストーリー以外の遊びも充実していて長時間遊べます。

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PS コロシアム

［今回のテーマは**写真の秘密**］

DPS BATTLE COLOSSEUM

DPSコロシアムあてに、こんなおハガキが届けられた。「このコーナーには、よく一般読者のプレイ画面写真が載せられていますが、これはどうやって写真撮影しているんですか？(まゆみ／神奈川県)」。同じような疑問を感じている人はきっと多いだろうと思うので、今回はDPS編集部での写真撮影方法を特別公開することにしよう。

コロシアムQ&A 読者によるプレイ画面はどうやって撮影されているのか？

まず最初に、DPSに掲載されているPSの画面写真の撮影方法から解説しよう。これらはビデオプリンタ（通称「ビデプリ」）という専用の機械で撮影されている。ビデプリとは、ある瞬間のゲーム画面のデータを直接取り込んで専用の厚紙に印刷する機械で、値段もかなり高価なもの。撮影したい画面を用意すれば数10秒で右のような写真が完成し、これらが記事の中で使用されているというわけなのだ。



▲ビデプリを使えば、画面写真はこんな感じにプリントアウトされる。これらがDPSの誌面を飾っているのだ。

撮影方法① メモリーカードを使用

編集部のPSで表示された画面なら、ビデプリで簡単に写真撮影できる。そこで読者のプレイを写真に撮影する一番楽な手段として、「読者がメモリーカードを送る→メモリーカードを使って対応したゲームを立ちあげる」という方法がある。クオリティの高い写真を撮れるのが最大の長所。



▲ハイスコア画面やリプレイ画面なら、この方法がベスト。

撮影方法② ビデオテープから撮る

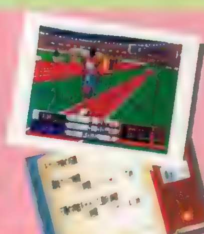
上と似た方法で、「読者にビデオテープを送ってもらう→テープの画像をビデオデッキ経由でビデプリに送って撮影」という方法がある。リプレイ機能のないゲームでもプレイ中の迫力ある写真を撮影できるのが最大のメリット。ただ、画質が落ちてしまうという欠点もある。



▲写真の質がやや落ちてしまうのが、ビデオ利用時の欠点。

撮影方法③ 送ってもらった写真を使う

珍しい例として、読者が画面写真を自分で用意して、写真そのものを送ってくれる場合もある。撮影にはカメラを使うのが一般的だけれど、中には読者自身でビデプリを使って撮影をしてしまうマニアな人もいるぞ。というわけで、DPSに掲載されている写真の撮影方法はこの3通り。悩んでいた皆さん、これで謎は解けたかな？



◀中には、自分で撮影した画面写真をハガキにして送ってくれる読者もいるぞ。

注意 物を送るときには気をつけて！

記録を報告するだけなら、メモリーカードやビデオテープは必要ない。どうしてもメモリーカードなどを送りたい人は、返送用の封筒（切手を貼り、自分の郵便番号・住所・あて名も書くこと）と、見てもらいたい内容を説明した手紙も必ず同封すること！　また、送料不足の郵便物も最近目立っているので、各自必ず郵便局で確認をしよう。

ザ・挑戦者ランキング① 読者オリジナルルールの申請記録を紹介！

■「サガ フロンティア」◇連携攻撃のダメージ量アタック／岩本昌樹(島根県)／ロザリオ塔跳弾ライジングツイスター(5人)60,232ダメージ、ロザリオ塔跳弾ライジング羅刹掌(5人)59,085ダメージ、ロザリオ無月跳弾塔(4人)57,220ダメージ

■「FFT」◇ラムザをLv.99にするまでのタイムを競う／熊木孝文(京都府)47時間58分23秒

■「アークザラッドⅡ」◇ラマダ寺タイムアタック／古川訓也(和歌山県)37"29

■「ネクストキング」◇使用する王子をLv.99にしてセーブするまでを競う／須賀貴之(山口県)12/9

■「めざせ！戦球王」◇腕前判定モード／青年失業家(秋田県)3,212,560(レベル83、球1,290連鎖、得点100)



▲神奈川県の白羽優希さんのハガキ。報告や自慢なんでもOKなのがDPSの特長。またの報告待ってます。

▼埼玉県の吉田南さん。募集種目以外の競技は、このようにルール＆自分の記録を明記して送ってね。



■「タイムクライシス」◇タイムアタック（1面・EASY・裏技不可)／黒部晃樹(東京都)2'41"26

■「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」◇サバイバルモード／レベル3／本間和明(愛知県)スコア：529,200点、タイム:5'51"66(バイス使用)

■「ストリートファイターEXplusα」◇ボーナスゲームのハイスコア／LIM(千葉県)5,095,900点(ダーク／BREAK:117、MISS:1、MAX COMBO:21)

■「悪魔城ドラキュラX」◇全魔導器入手後にセーブしたタイムを競う／BCB(神奈川県)59分48秒◇マップ達成率200.6%達成直後にセーブしたタイムを競う／BCB(神奈川県)1時間59分22秒（アルカードを使用)

●強者への褒美●参加者が600人以上の種目なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈　賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者20人以下の場合は賞金なし)。

ザ・挑戦者ランキング② 正式募集種目も最終結果が続々発表に

エースコンバット2／ハードクリアタイム

潜水艦基地突入
優勝：平出武志（長野県）45"10（XFA27／ノービス）
10位:48"53　30位:53"76　60位:1'00"03（参加97名）
《ノーマル機体》平出武志（長野県）47"83（Su35）
《特Dトップ》稲葉那智（東京都）57"36（YF23A）

ミサイルサイロ
優勝：山崎知巳（山口県）1'33"70（XFA27）
3位:1'49"46　5位:2'02"33　10位:2'40"80
15位:3'05"86　20位:3'46"43　（参加25名）
《ノーマル機体》平出武志（長野県）2'24"93（Su35）

海峡突破護衛
優勝：こっとん（東京都）54"33（XFA27）
10位:1'29"46 20位:1'53"63 30位:2'32"00（参加38名）
《ノーマル機体》石井健太郎（新潟県）1'41"30（Su35）
《特Dトップ》稲葉那智（東京都）1'26"86（XFA27）

墜落機救出
優勝：こっとん（東京都）1'14"40（XFA27）
5位:1'32"06　10位:1'39"60　15位:1'45"10
20位:1'58"16　30位:2'16"60　（参加40名）
《ノーマル機体》平出武志（長野県）2'18"96（Su35）

沿岸レーダー
優勝：こっとん（東京都）1'00"76（XFA27）
5位:1'10"83　10位:1'19"96　15位:1'22"46
20位:1'25"60　30位:1'55"63　（参加36名）
《ノーマル機体》ヤギ（愛媛県）1'22"86（EF2000）

最終防衛ライン
優勝：こっとん（東京都）1'02"06（XFA27）
5位:1'11"66　10位:1'21"90　20位:1'45"56
30位:2'00"46　40位:2'31"33　（参加47名）
《ノーマル機体》石井健太郎（新潟県）1'21"90（F22）

マリーのアトリエ／シア（レベル50）アタック

優勝：武田勇人（静岡県）1年目8月26日

2位：夏目勇矢（北海道）2年目9月6日
15位…2年目12月15日　30位…2年目3月21日
45位…2年目7月8日　（参加者75名）
《特Eのトップ》日浅美穂（兵庫県）2年目11月21日　《特Bのトップ》山崎徹（千葉県）2年目8月2日
■読者オリジナルルール部門（※各条件を満たした後にセーブした日付の早さを競う）◇マリーLv.50アタック／佐々木尚人（秋田県）3年目2月9日◇所持金カンストアタック／山岡隆志（埼玉県）1年目4月11日◇ドラゴン討伐アタック／北村聡（埼玉県）1年目4月15日



◀"特D"のトップは西岡美緒さん（神奈川県）。女性の参加は多かったですよ。

ランナバウト／上級0ドルアタック

優勝：松下伸二（岡山県）2'26"06（上級／19A）（参加者5名）■読者オリジナルルール部門◇METRO CITYでの破壊総額を競う／B.JACK（東京都）4,253,000ドル



◀小池裕さん（長野県）は瞬間最高速アタックで308km/hを記録。メモリーカードに記録を残せなかったため未公認だが渋谷英毅さん（東京都）も501km/hを記録したとか。

トバル2／トーナメントタイムアタック

優勝：木村俊之（群馬県）4"42（クエストモードで育てたチュージ使用／EASY／1セット）
2位：市川剛（兵庫県）5"75（オライムス）
10位…31"40　20位…58"26（参加者31名）
《特Bトップ》安藤由紀夫（東京都）42"34
《特Cトップ》渡辺望（神奈川県）7'03"25
《特Dトップ》日本人（静岡県）1'09"32

挑戦者募集中!! お気に入りのゲームでキミの記録を披露してみよう

記録申請の方法
記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送るだけでOK。同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや意見などをそえてくれるのも大歓迎。できれば、攻略方法の解説も聞かせてね。

申請ハガキのルール
原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう（意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便せんなども認めているぞ）。また、ハガキなど1枚につき、1つの申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール
1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために"編集部から連絡の上で"証拠になるメモリーカードを送ってもらうからね（確認後に返却するぞ）。封筒で複数の申請をまとめて送るのもOKだ。

急げ! ガンバレット

ルール
トレーニングモードのステージセレクトを使い、決められた6面のハイスコアの合計を競う。選択の制限はなし。下の欄外も、絶対に目を通しておこう！

申請記録
『ガンバレット』と明記し「合計スコア（自分で計算しよう）／各6ステージのスコア／それぞれの選択した難易度／使用したコントローラ」を書こう。

しめ切り▶10月1日消印有効

募集中 グラディウス外伝

ルール
「1PLAYER」モードのスコアを競う。カンストした場合は、カンスト達成ステージの早い方を勝ちとするぞ。2P乱入は禁止とするけれど、設定は自由に決めてOK。

申請記録
『グラディウス外伝』と明記して「スコア／何周目の何面まで進めたか／使用自機／使用シールド／選択した難易度」を書こう。スゴイ記録を待ってるぞ！

しめ切り▶11月1日消印有効

DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生　小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性年配者　申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生　小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生　中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般　上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

募集中 クールボーダーズ2

ルール①
「FREE RIDE（1P）」の「SUNSET DOWNHILL」で「TOTAL」の点数を競う。選択するキャラ、ボード、各種設定などは、最初から選択可能な範囲で自由に決めてOK。

申請記録
『クールボーダーズ2』ルール①と明記して、「TOTAL／TIMEとTRICK／使用キャラ／使用ボード」を書こう。記録をメモリーカード（ビデオでも可）に残すのを忘れずに。

ルール②
「ONE MAKE JUMP」「CONTEST」の3種類のジャンプ台それぞれの点数と、「HALF PIPE」の点数の（合計4つの）合計を競う。設定などの条件はルール①（左）と同じだ。

申請記録
『クールボーダーズ2』ルール②と明記して、「合計点数／合計する前の4つそれぞれの点数／選択したキャラ／選択したボード」を書こう。

どちらの種目もしめ切りは……▶12月1日消印有効

挑戦の受け付けは
〒101 東京都千代田区神田駿河台1−8 東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部「DPSコロシアム」まで

掲載予定　10月1日消印有効まで▶Vol.59で発表

●「ガンバレット」ルール補足：このゲームでは、ステージごとのハイスコアがメモリーカードに残せないので、入賞時の記録の証拠確認はビデオテープで行います（今までメモリーカードで確認するような表記をしてゴメンなさい）。なお、正式募集の対象になるのは、木窓小鳥（バラエティ・右−8）、おやじハゲワシ（オヤジを救え！・3）、同じもの撃ち（バラエティ・左−2）、タコタコ（バラエティ・左−4）、民間人を撃つな（犯人を撃て！・7）、交互撃ち（バラエティ・中央−7）、蜂ミツのビン撃ち（バラエティ・左−6）の7ステージなのでよろしくね。

4色奴隷
Colorのどれい

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F「DPS4Cど」係

秋と言えば食欲。食欲と言えば物欲。世の中は欲しいモノでいっぱいです。そんなすさんだ心にピッタリなのがハ・ガ・キ。特にカ・ラ・ー。ね?



◀東京都　祥人さん：彼女がUPになってこんなこと言われたら……。まあ、大抵はメロメロ間違いなし。



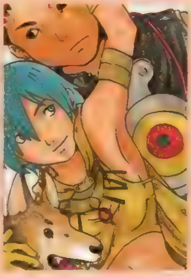
◀茨城県　荒華さん：イロイロスゴイです。好き嫌いがハッキリと別れるタイプのRPGですが……。



▲千葉県　木村吉伸さん：猫耳、しっぽ、エプロンドレスでもう可愛さ200倍って感じですよね。ゲーム内容は普通でOK。何たって猫耳ですから（笑）。それだけでイケてます。



▶新潟県　狩那ミヲさん：桜の似合う任侠男。背負っている仲間のために「II」以後何をしたかが知りたいですよね。



▶岡山県　のぶすけさん：自分の欲望に正直に進めるのがこのゲームの正しい攻略なのでしょう。きっと。



◀長野県　湖山たみさん：いつ見ても、やはりムチャな剣ですよね。それに、マテリアってどう使ってるんでしょうねぇ？　浮かぶんでしょうか？　自分の意識の中に呪文とかが……？



▲茨城県　美波さん：なんていうか……タークスの4人のイラストは結構多いんですが、この作品特に、メンバー全員が不良しててステキです。中でもイリーナのちょっと調子にのってる表情は…。彼らのちゃんとした設定が知りたいですよね。



▲茨城県　まみこさん：ユフィにいじめられてるクラウド。いいですね。



◀神奈川県　G・紅牙さん：蒸し暑かったですが、やっと涼しくなってきましたよね。何となく寂しいですけど。



◀千葉県　木村吉伸さん：見上げるイリーナ。イロイロと調査してたんでしょうねぇ。水筒と傘と麦わら帽子。スーツにピッタリです。



◀青森県　児玉啓太さん：「2」まだみたいです。



◀三重県　鶉兎雷太さん：「FFT」の侍は何のために命をかけているんでしょうね？　やはり、ラムザなんでしょうか？



▲奈良県　ジョリ谷ピンタさん：彼は日焼け似合いそうです。

▼東京都　焼きプリンさん：いい味出てますこのゲーム。





▲宮城県　NAKOさん：迫力の2人。主人公。なのに……。

▼山口県　嶋田靖子さん：このウサギは?モンスター(笑)?



▶宮城県　うつのみやさおりさん：彼の本当の気持ちが聞きたいです。

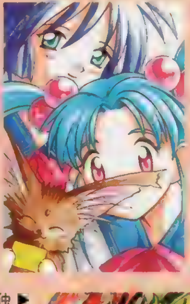




◀山口県　貞雅パグ12匹さん：マルチEDならもっと良かったって人が多いです。現実は確かに甘くなくて、悲劇が多いだけに……。

▶東京都　山師さん：絵はがきのようにピッタリ収まってます。彼女。どう見てもナイスバディなんですよねぇ。フェティッシュな香りです。

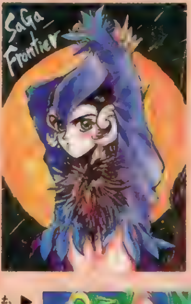




◀埼玉県　矢渡さん：地道に続いてます。サミー人気。魔法少女は無敵?



◀滋賀県　魂迂さん：彼も謎多いですよね。知りたいことがたくさんあります。



◀千葉県　50STORMさん：犬なんですけどね（笑）。ほねっこ。

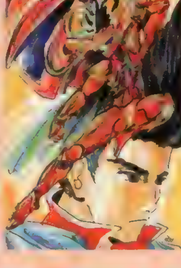
▶静岡県　椎名奈々さん：メロメロ光線出てます。



▶栃木県　せつらさん：これまた耳付き。カワイイです。



▶山形県　月菫愛汐さん：ヒーローは孤独だからこそ。カッコイイのです。



▶神奈川県　G・紅牙さん：主役ですからって……エルクは元々地味で……。



▶北海道　香月りんさん：「パズル大戦」も少ししゃべってくれても……ねえ?



4色奴隷 Colorのどれい

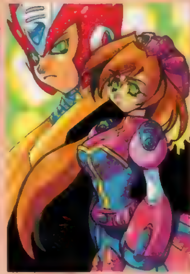
◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポ



▲京都府　葛榔慎吾さん：トードかけられてるのは誰なんでしょう? いくらカエルとはいえ太股触り放題はコンチクショウで悔しいです。



◀愛媛県　八代さん：「アンジェ」RPG……まずは移植化ですね。



◀神奈川県　佐伯いざむさん：大人向けな「ロックマン」もきてます。



◀京都府　水荻巴さん：彼女は天使でしょうか?　普通の女の子に恋する天使。



▶埼玉県　HAPPYさん：彼女を中心に回る世界。そして、自分も一緒に回る世界。口笛が雲を揺らし、空の彼方を視線が貫いてしまうような、そんな日の記憶。思い出すと涙が出るような、そんな瞬間の記憶。動いてますよね。全てが。ゲームの中でだけど、彼女は絶対動き続けてます。ソレが当然のように。



▲北海道　TOMYさん：いじられるんですよ。イロイロ。知らないうちに。研究材料として。で、何もなかったかのように戻されます。



▶神奈川県　走馬あつみさん：アセルス様はかなり人気高いです。



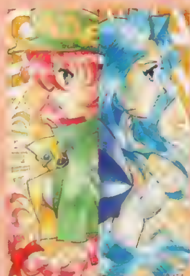
▶千葉県　にんじんさん：今回の活躍は……どんな感じなんでしょう?



▶東京都　谷川蛍霊さん：やはり魔法使いは攻撃呪文!?



◀愛知県　サクラヤさん：秋の夕日に走る。似合うから不思議です。服装は寒そうなのに(笑)。



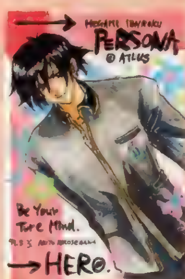
◀愛知県　麻里呼騎士団さん：「2」は何時なんでしょうねぇ?

▼台湾省　ワンポさん：誰でも一歩になれるのはなかなかステキなことですよね。しぶとく強く。毎試合ハードですから。





▲福井県　マチコさん：いいゲームなのに、PCエンジン版はイマイチ盛り上がりませんでしたから。期待してOKです。



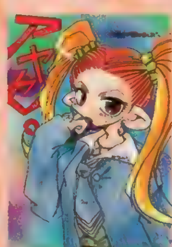
◀北海道　広瀬川秋人さん：主人公ってアレだけの個性的なメンバーのリーダーなワケで……スゴイですよね。



◀静岡県　えんぜるほーいさん：ペルソナを呼んでいるときは危ないです。

▼大阪府　成瀬梓雄さん：シナリオは一本道系なんですが、ていねいに創られているので、飽きません。釣りとか、ミニゲームも楽しいですし。戦闘中しゃべるのもいけてます。





◀大阪府　なみなみさん：悩み多き女子高生。彼女は少ないかもしれませんけど(笑)、でも悩みます。



◀長野県　ちょこ丸さん：現代ならSPですから。こんな感じのシブメな制服でしょうね。

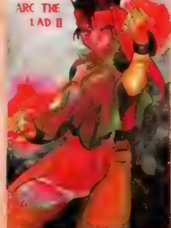


▲福岡県　このはなあきらさん：子供はガンガンにもてあそばれそうですよね。いじられっぱなし。仲良くなれそうです。



▲愛知県　北原健光さん：「青春」でドキドキしちゃってる人多いです。サッカーにかけければこんな娘が……(バカ)。

▼福岡県　櫻璃さん：エルク、後半出番ないですよね。もう少し強くても良かったような……。主人公なんですし。

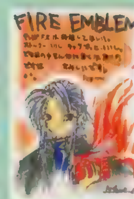




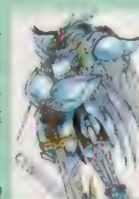
◀福島県　安積タツオさん：AVGというよりも、デジコミのような感じです、PS版「エスカ」。もう少しオリジナルでも良かったような……。

移植化計画出張版

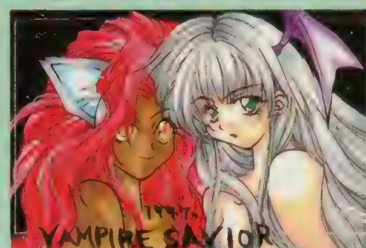
移植希望ハガキはこのコーナーで紹介中。PSに移植してほしいソフトがある場合は、ここあてでハガキをどうぞ!



▶長野県　夜月要さん：任天堂さんは……ねぇ……セガさんよりもムリくさいです。



▶静岡県　安兵衛さん：「魔装機神」新作でもいいですよね。って贅沢ですかねぇ?



◀神奈川県　小林恭介さん：PSで。移植出来そうなんですけどねぇ。



◀東京都　パー子さん：ちゃんともっとA・RPGにして、レベルUPの要素を強くして。友だちと対戦とかスゴク燃えそうです。



PlayStation
願いはとどく、それが僕の真実だから…。
スーパードラマチックSLG
バックガイナー
よみがえる勇者たち
バックガイナー
〜よみがえる勇者たち〜
飛翔編「うらぎりの戦場」
価格未定　CD-ROM複数枚組
近日発売予定
バックガイナー
〜よみがえる勇者たち〜
完結編「そして、明日へ」
価格未定　CD-ROM複数枚組
近々日発売予定
覚醒編「ガイナー転生」
12月下旬発売予定
CD-ROM2枚組　価格5,800円（税抜）
●音楽CD発売決定　●小説化（前・後編）決定
©VING
VING
ビング株式会社 東京
〒141 東京都品川区上大崎1-21-5
ユーザーサポート TEL.03-5423-3283
ビングはJAMMAの会員です。ビングはCESAの会員です。
■アニメーター・グラフィックデザイナー募集
履歴書・自己PR文・作品を郵送してください。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayQuestion

プレイクエスチョン

1997 HOW TO WIN

最新流行ゲームをプレイしていて行き詰まったらココ、電撃プレイクエスチョンのページをペラっと見てね。きっとアナタの悩んでいるポイントの答えが、ズバリと載っているハズよ。アナタのお役に立ちたいの…わたし♥

マイ・ドリーム ～On・Airが待てなくて～

8人のヒロインのCVを3人の声優から自由に選べる「マルチキャスティング」システムが楽しいウワサの育成SLGを発売直後の徹底攻略だ!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

気軽に始められるゲームっていいですよね。意外に思うかもしれませんが、こういう仕事をしていると趣味でゲームをすることが結構おっくうになってくるんですよ。特に育成ものなんて、貴重な睡眠時間を削ってまでやろうとは……。その点、この「マイド」はイイ感じ。サクサクと進むし面白いし。ぜひやってみてね。（袋）

発売中 育成SLG	▶¥6,800 ▶日本クリエイト ▶MC（1ブロック）

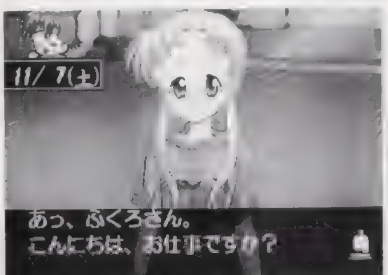
夢を現実にするためのお役立ちデータ集を大紹介!

※アルバイトの「休息」、アドバイスの「リラックスしろ」はストレスを低下させる効果があります。
※表内の▲は少し上昇、▼は少し下降、☆は大きく上昇を示します。

この『マイ・ドリーム』は、8人の女の子を憧れの声優へと導いていく育成SLG。だが、その育成方法が従来のゲームと少し違い、プレイヤーはあくまでも間接的にアドバイスを与えるだけ。「こうした方がイイ」、「こんな仕事がある」などと促してあげることで、彼女たちの成長の手助けをしていくのだ。だが、女の子たちはそれぞれ自分たちの基本スケジュールを持って行動している。彼女たちの行動を把握していないと、アドバイスを与えようにも与えられないのだ。このゲームを始めて間もない人は、その辺が分からず、日数だけが漠然と経過してしまうケースも多いはず。そこで今回は、ムダのない効率の良いスケジュールを組むための各種データを取り揃えてみた。うまく活用すれば、全員を人気声優にすることも夢じゃないぞ。

◉プレイヤー（=雑誌記者）にできるコトを覚えよう

ゲームには、平日と休日の2つのフェイズがある。平日にできることは、①女の子に会って取材、②女の子にアドバイス、③女の子に情報を与える、④サブキャラに会って情報を得たり、女の子を売り込む、の大別して4種類。①の取材は、養成所、もしくは町中で会ってなおかつイベントが発生しないときに「話す」ことで取材量がアップする。後で説明する「雑誌作り」にも影響してくるぞ。②は、翌週の過ごし方やバイトなどをアドバイスするもの。各バイトやアドバイスがどんな効果があるのかは、右の表の通り。また、アドバイスは最初は各項目1種類ずつしかないが、先輩声優のサブキャラたちと会話することに増えていくぞ。③はアイテムを渡すと思ってくれればいい。パラメータを直接上げる効果のあるものから、仕事の誘いまでその種類はさまざま。基本的にマイナス効果はないので、安心して大丈夫だ。ただし、1人の子に情報を流すと、実はほかの7人の子の好感度が下がる（当人は上がる）ので、調子に乗ってイチ押しの子だけに貢ぎまくらないように注意しよう。④は、前述の通り新たなアドバイスを聞いたり、①で得た取材量を一定量消費して、女の子の知名度を上げることもできる。このときもイタズラに取材量を消費すると、いざというとき困るのでほどほどにしよう。続いて休日。休日には次の月～土までのスケジュールを入力するほか、8人の中から1人にだけ電話をかけて、平日の①～③と同様のことができる。ただし、物理的なアイテム（チケットやドリンク剤など）は渡すことができないぞ。これらを踏まえた上で、次ページからの各キャラ別攻略編へと読み進めてほしい。



▲とりあえず取材はこのゲームの基本。最初はとにかく女の子にたくさん会って、話を聞くようにしよう。

▼パラメータの推移は週末にチェックできる。シビアなゲームではないが、時々は見ておくように。



アルバイトによるパラメータ変動表

アルバイト	体力	熱意	洞察	センス	柔軟	自信
休息	▼	▼	▼	▼	▼	▼
ガソリンスタンド	▲	ー	ー	ー	ー	ー
ピザ屋	ー	ー	ー	ー	▲	ー
ぬいぐるみショー	ー	▲	ー	ー	ー	ー
家庭教師	ー	ー	ー	ー	ー	▲
夜のクラブ	ー	ー	ー	ー	ー	▲
ボランティア	ー	▲	ー	ー	ー	ー
ベビーシッター	▲	ー	ー	ー	ー	ー
ウェイトレス	ー	ー	ー	ー	▲	ー
フラワーショップ	ー	ー	ー	▲	ー	ー
ゲームセンター	ー	ー	▲	ー	ー	ー
カラオケ屋	ー	ー	▲	ー	ー	ー
ブティック	ー	ー	ー	▲	ー	ー

アドバイスによるパラメータ変動表

アドバイス		体力	熱意	洞察	センス	柔軟	自信
表現方法のコツ	役になりきれ	ー	ー	▲	▲	ー	▲
	堂々と演じろ	ー	ー	ー	ー	▼	☆
	感性を豊かに	ー	▼	ー	☆	ー	ー
	人をよく観察～	▼	ー	☆	ー	ー	ー
	イメージを～	ー	ー	☆	☆	ー	☆
発声のコツ	毎日練習しろ	▲	▲	ー	ー	ー	▲
	体を動かせ	☆	ー	ー	▼	ー	ー
	感情を込めろ	ー	☆	▼	ー	ー	ー
	堂々と歌え	ー	ー	ー	ー	▼	☆
	歌は語る～	☆	☆	ー	ー	ー	☆
ダンスのコツ	リズムを感じろ	▲	ー	ー	▲	▲	ー
	柔らかく動け	ー	▼	ー	ー	☆	ー
	感性を鋭く	ー	ー	ー	☆	ー	▼
	スポーツをしろ	☆	ー	▼	ー	ー	ー
	ダンスを楽しめ	☆	ー	ー	☆	☆	ー
毎日の過ごし方	リラックスしろ	ー	ー	ー	ー	ー	ー
	想像力を豊かに	ー	ー	☆	ー	☆	ー
	自分の魅力を～	ー	ー	ー	☆	ー	☆
	やる気を～	☆	☆	ー	ー	ー	ー

ポイントQ&A

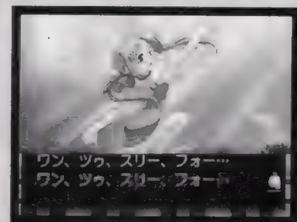
Q：アイテムや情報をくれるというサブキャラクターですが、なかなか思うように会えません。彼らにもスケジュールってないんですか？
A：あります。スペースの関係で表ではないですが、以下のようになってます。大杉（木：イベント会場、金：スタジオ）、白石（水・土：スタジオ、木：神社）、真行寺（水：イベント会場、土：スポーツクラブ）、編集長（火：スタジオ）、秋山（月：スタジオ、土：美術館）、サキ（水：スポーツクラブ、木：スタジオ）。

各ヒロイン別攻略！　女の子たちの行動範囲を知るのがカギ!!

内海ナオ

マジメで素直、扱いやすい女の子

見た目はおとなしそうだが、実は夢に対する情熱は誰にも負けないガンバリ屋のナオ。人付き合いもよく、プレイヤーに対する好感度も高くてこちらからのアドバイスはほとんど素直に聞いてくれる扱いやすい女の子だ。ダンスが得意らしく、広場などでは1人でダンスのレッスンに励むナオの姿を見ることができるはず。また、ぬいぐるみショーやボランティアといった、体を動かすバイトが好きらしく、逆にゲーセンなどの不健康なイメージのバイトは苦手だぞ。



オススメイベント

ナオ、公園で踊りまくるの巻
発生条件：1年目の5月12～14日の間に広場に移動する。
左でも紹介したが、ナオが公園で踊っている姿を目撃するイベント。健康的で躍動感溢れる姿と、彼女の笑顔が印象的だ。

アルバイト優先順位表

①	ウェイトレス
②	ヌイグルミショー
③	休み
④	ボランティア
⑤	フラワーショップ
⑤	ベビーシッター

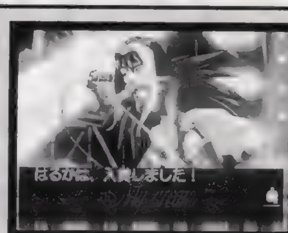
週間スケジュール表

月	広場
火	広場
水	プロダクション
木	プロダクション
金	ー
土	公園

久堂はるか

見た目とは裏腹に素質はNo.1

乱暴な言葉使いで、粗野な印象を受けるが過去にモデル経験などもあり、歌唱力もある、はるか。初期状態では好感度も低めで、あまり真面目にこちらの話を聞いてくれないこともある。だが逆に、しばらく放っておいてもほかのキャラのようにヘソを曲げたりはしないので、そのぶん育成が楽ともいえるはずだ。バイクが好きなせいか、ガソリンスタンドやピザ（バイクに乗るからか？）のバイトがお気に入り。ナオとは違う意味で体を使うバイトが好きなようだ。



オススメイベント

はるか、バンドで熱唱するの巻
発生条件：2年目の9月5日に強制的にイベント発生。
イベント会場でアマチュアバンドのコンテストが行われ、はるかがボーカルとして出場。様になっていて、カッコイイぞ。

アルバイト優先順位表

①	ガソリンスタンド
②	休み
③	ピザ屋
④	ぬいぐるみショー
⑤	ボランティア
⑤	フラワーショップ

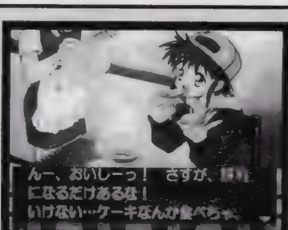
週間スケジュール表

月	プロダクション
火	プロダクション
水	広場
木	広場
金	広場
土	広場

渡辺いずみ

キミは彼女の涙を見れるかな？

ショートカットにパンツルック、ボーイッシュな魅力を持っているいずみ。プレイヤーに対しても好意的で、放っておいてもしっかり育っていくという理想的な女の子だ。ハキハキとしゃべり、どちらかというと活動的な雰囲気を持つ彼女だが、意外にもお気に入りの場所は美術館だったりする。ここではイベントも発生するので、いずみに会いたかったら美術館と覚えておこう。またアルバイトは、ボランティアや家庭教師など奉仕する内容の仕事に興味を示す傾向があるぞ。



オススメイベント

いずみと喫茶店でデート!?の巻
発生条件：1年目の5月27～29日の間に美術館に移動する。
美術館で合ったいずみに誘われて、喫茶店へ行く。ちなみに、いずみはデートっぽいイベントの多いキャラで、いい感じだ。

アルバイト優先順位表

①	カラオケ
②	家庭教師
③	ボランティア
④	ウェイトレス
⑤	ベビーシッター
⑤	休み

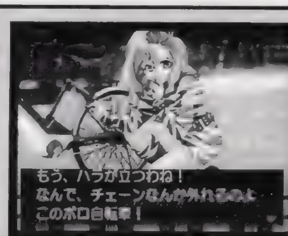
週間スケジュール表

月	美術館
火	美術館
水	美術館
木	美術館
金	公園
土	ー

城内麗香

タカビーなお嬢様は寂しがりや？

麗香は由緒正しい家柄の出身ということで、常に周りに高圧的な態度で接するために、新人とは思えない。それはプレイヤーに対しても同様で、はっきりいって扱いにくい部類に入るだろう。さらに、8人の中では放っておくとヘソ曲げる率が1番高いという困ったちゃん。彼女を1人前に仕立て上げるのは、かなり苦労しそうだ。そんな麗香の好みのバイトは、ブティックやクラブといった、いかにもな仕事。もっとも彼女自身は、仕事をすること自体に不満をもっているようだ。



オススメイベント

麗香の愛車は意外にも!?の巻
発生条件：1年目の5月9～10日の間に公園に移動する。
公園で、麗香の自転車が故障してしまった場面に遭遇。普段から考えると、彼女が自転車に乗る姿って想像できない……。

アルバイト優先順位表

①	ブティック
②	休み
③	クラブ
④	家庭教師
⑤	ウェイトレス
⑤	ゲームセンター

週間スケジュール表

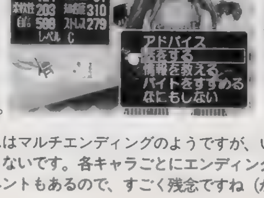
月	スポーツクラブ
火	スポーツクラブ
水	ー
木	スポーツクラブ
金	スポーツクラブ
土	ー

※アルバイト優先順位はプレイヤーがアルバイトを進めなかった場合、自動的に決定されるアルバイトです。①～⑤の順で優先順位が低くなります。

『マイ・ドリーム』CHECK1　表の見方と移動先について

◉女の子のスケジュールは基本的に固定なのだ!!

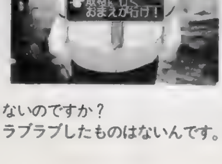
女の子が各々のスケジュールに基づいて行動していることは、前述の通り。その基本スケジュールこそが、コラム内の「週間スケジュール表」なのだ。強制的なイベントや特定の条件（病気などの理由で現在いない）が発生しないかぎり、女の子たちは〝必ず〟表の場所に現れるぞ。

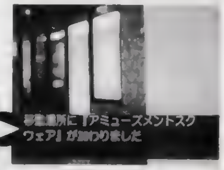


◀スケジュールさえ知っておけば、連日会うことだってぜんぜん余裕なのだ。

◉行動先の範囲はプレイヤーの行動しだい

ゲーム開始直後に、プレイヤーが移動できる場所はほんのごく一部。だが、画面上にその移動先が存在していなくても女の子たちのスケジュールが変わることはないのだ。移動先は強制イベントで増えることが多いが、ときにはプレイヤーの選択によって出現順番が変わる場合もある。特に編集長からの依頼には注意。





▲そうすれば、大体は新たな道が開けたりするのだ。
◀とにかく選択肢っぽいのが出たら肯定的に答えること……。

ポイントQ&A

Q：このゲームはマルチエンディングのようですが、いわゆる「恋人エンディング」みたいのは存在しないのですか？
A：残念ながらないです。各キャラごとにエンディングのバリエーションは用意されているんですが、ラブラブしたものはないんです。ゲーム中に割といい雰囲気になったりするイベントもあるので、すごく残念ですね（かなり私情含む）。

吉沢美雪

少し影の薄い優しいお姉さま

8人の中では最年長、どことなく落ち着いた感じのする美雪。強烈な個性を持ったキャラが多いために、割と埋もれがちになってしまうが、その声優としての素質はなかなかのものだ。好感度もなかなか高く、さすがに大人の分別で多少の放任は全然OK。元看護学生ということでボランティアなどの奉仕関係や、接客業のバイトも好む。実際プレイした人はわかると思うが、美雪は本当に影が薄い……。気がついたら病気で倒れてた、なんてことにならないように注意しよう。



オススメイベント

美雪、迷子をあやすの巻
発生条件：1年目の10月13～18日に間に美術館へ行く。
偶然出会った美雪と一緒に、展覧会を見ることに。その途中、迷子が現れて……。美雪の優しさが伝わってくるイベントだぞ。

アルバイト優先順位表

①	ボランティア
②	ベビーシッター
③	カラオケ
④	家庭教師
⑤	休み
⑤	ウェイトレス

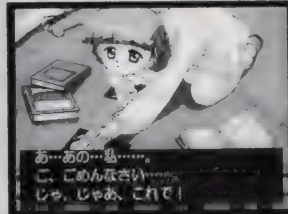
週間スケジュール表

月	神社
火	神社
水	公園
木	ー
金	神社
土	ー

高井綾

内気な少女を元気づけてあげよう

物静かではかなげで、軽く押しただけで倒れてしまいそうな印象を持つ綾。実は、プレイヤーに対する初期好感度がもっとも低いのだ。これはプレイヤー一個人に対してというより、人間全部に対してなのだが……。こまめに会話していないと下がる好感度も多いし、麗香と並んで世話のかかるキャラといえるだろう。病弱で体を動かすことも苦手、興味を示すバイトといったらウェイトレスくらいだろうか。彼女のファンになってしまった人は、苦労は避けられないぞ。



オススメイベント

綾、本当は力持ちか？の巻
発生条件：1年目の6月6～7日の間にアミューズメントスクウェアに移動する。
買い物中の綾と出会うイベント。体力全然ないように思わせておいて……実はスゴイのね。

アルバイト優先順位表

①	休み
②	ベビーシッター
③	ベビーシッター
④	フラワーショップ
⑤	ウェイトレス
⑤	ボランティア

週間スケジュール表

月	公園
火	公園
水	神社
木	公園
金	ー
土	神社

河合くるみ

彼女の会話についていけるか？

とにかく〝ヘン〟としか表現のしようのない女の子、くるみ。面白いイベントが見たいのなら、彼女と接していこう。プレイヤーに対する好感度は平均的……というより、何を考えているのか分からないというのが本当。お気に入りの場所はイベント会場で、行けば会えるほどの頻度で通っている。バイトは、ぬいぐるみショーに少し興味を示すが、特に好き嫌いがあるというわけではなさそう。もっとも、くるみが仕事を〝普通〟にこなせるかどうかは、疑問……。



オススメイベント

〝河合くるみ親衛隊〟現る！の巻
発生条件：1年目の5月20～24日の間にアミューズメントスクウェアに移動する。
くるみとの会話中に、くるみと同じファッションの〝親衛隊〟と名乗る女の子たちが乱入！

アルバイト優先順位表

①	ぬいぐるみショー
②	ぬいぐるみショー
③	フラワーショップ
④	ガソリンスタンド
⑤	ゲームセンター
⑤	休み

週間スケジュール表

月	イベント会場
火	イベント会場
水	ー
木	ー
金	イベント会場
土	イベント会場

斎藤エリナ

の～てんき娘は存在感バッチリ!?

くるみとはまた違った意味で、トラブルメーカーとしてプレイヤーを楽しませてくれるエリナ。とにかく異常なまでの明るさで、プレイヤーとは友だち感覚で接してくるので、アドバイスはそれなりに受け入れてくれる。声優としての素質は疑わしいところだが、その強烈な個性を伸ばせれば、もしかしたら大化けするかもしれないぞ。休むことが大好きで、働くこと自体が嫌いな彼女。だけど、楽しいことは好きなので、カラオケボックスなどの趣味を生かせるものがいいぞ。



オススメイベント

エリナ、コスプレするの巻
発生条件：2年目の5月23日に強制的にイベント発生。
エリナにコスプレパーティーへと誘われるイベント。妙にはまった衣装が笑えるぞ。彼女のイベントはどれも笑えるのだ。

アルバイト優先順位表

①	ウェイトレス
②	休み
③	ウェイトレス
④	ぬいぐるみショー
⑤	カラオケ
⑤	ベビーシッター

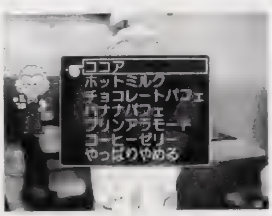
週間スケジュール表

月	アミューズメントスクウェア
火	アミューズメントスクウェア
水	アミューズメントスクウェア
木	ー
金	アミューズメントスクウェア
土	アミューズメントスクウェア

『マイ・ドリーム』CHECK2 女の子をもっと売り込むには？

◉喫茶「マイド」を活用しよう！

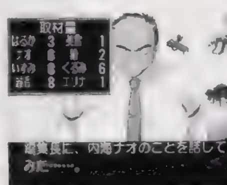
ゲーム中盤から移動できる喫茶「マイド」。ここでマスターが作ってくれるデザートは、女の子にプレゼント（情報コマンドで与える）することでそれに対応したパラメータが上昇する。しかもタダで貰えるという超お得アイテムなのだ！ その対応は以下の通りだ。ココア→体力、ホットミルク→熱意、チョコレートパフェ→洞察力、バナナパフェ→センス、プリンアラモード→柔軟性、コーヒーゼリー→自信。



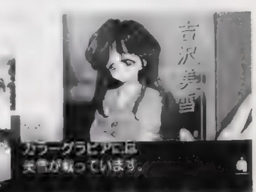
▶喫茶「マイド」に行くだけで何回でも（しかもタダで）貰えるぞ。積極的にスケジュールに組み込んで行くように！

◉取材量と編集会議と雑誌作り

女の子たちの知名度アップに一番効果があるのは、なんといっても雑誌で紹介してあげるコト。ところが取材量は十分足りているのに、編集長にダメ出しをされた……という経験はないだろうか？ それはその子が、そのページを取れるほど有名じゃないことを表している。溜めた取材量は一気に使うのではなく、モノクロページなどから段階を踏んで、少しずつ知名度上げていこう。表紙を飾るまでの道のりは長いのだ。



▶編集長にこまめに売り込むというのも効果がある。



▲1回の表紙より、数回のグラビアの方が効率がいい場合も。

ポイントQ&A

Q：この『マイ・ドリーム』はPS版とSS版が発売されてますよね。どちらを買おうか迷っているんですけど、どこか違う所はあるんですか？
A：基本的にはほぼ同じです。ただ、PSでは麗香のイベント、SSでは美雪のイベントの1部がそれぞれ専用のイベント（他機種では発生しない）になっています。内容については見てのお楽しみということにしますが、どちらの女の子が好みかという点で選んでみてもいいかもしれませんね。

あやかし忍伝 くの一番

登場人物の大半が美少女キャラという〝くの一〟育成ＳＬＧ『あやかし忍伝くの一番』を徹底攻略！　君が育てる「楓」を確実にハッピーエンドに導くぞ！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

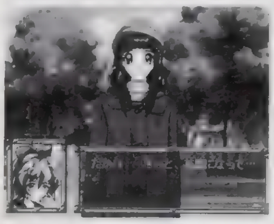
普通にプレイすると、たいていは友情エンディングに落ち着くこのゲーム。楓と姫がより深い絆で結ばれる愛情エンディングが存在すること自体、知らなかった人も多いのでは？　この攻略では、愛情エンディングを見るための条件もしっかりフォローしてあるので、姫とのラブラブなエンディングを存分に楽しもう。　（がんのじ）

発売中 育成SLG	▶¥6,800　▶翔泳社
	▶MC（2ブロック）

狙った姫とラブラブ（!?）なエンディングを迎えるための必修攻略！

３人の姫を１年の間、護衛・補佐すること。ストーリーの設定上では、一応これが、主人公の楓に与えられた役目ということになっている。しかし、このゲームの醍醐味はそんなことではなく、むしろお気に入りの姫だけにトコトン尽くし、最終的に身分にも性別にもとらわれない、深い（あまい？）絆を築くことにあるのだ！　この攻略記事では、効率の良い育成法、姫との相性度の上げ方、各種エンディングを見るための条件など、さまざまな角度から、姫とのハッピーエンドを迎えるための攻略法を徹底解説!!

これで、悲惨なエンディングにたどり着いて悲しい思いをすることはなくなるぞ。

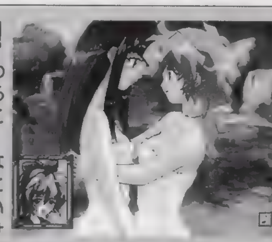


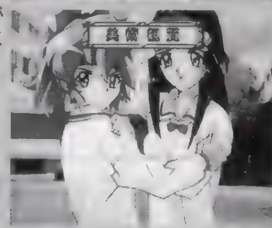


▲◀エンディングの判定でもっとも重要視されるのは好感度だが、本当の意味で最高の結末を迎えるには、パラメータとの両立も意識しなければならない。

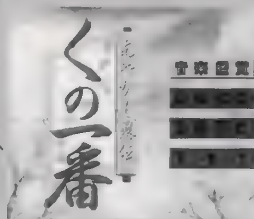
必見必聴の「おまけ」モードで遊ぼう！

このゲームでは、１度でもシナリオを最後まで終わらせると、タイトル画面から「おまけ」モードに入れるようになる。おまけモードの中には、プレイ中に見たことのあるイベントを自由に再現できる「演劇鑑賞」や、イベントグラフィックのみを見られる「美術鑑賞」など、さまざまな項目が用意されているのだ。さらに「？？？」の項目では、メインキャラの声を担当している声優さんのコメントなども聞けてしまうぞ。おまけモードの内容は、イベントやエンディングの達成率が上がるにしたがってどんどん充実していく。つまりこのモードは、本作品をどこまで遊び込んでいるかが具体的にわかる、バロメータでもあるわけだ。ゲームをプレイするたびにチェックすると、そのつど新しい発見があるので何度もチェックしよう。





◀ゲーム中に見たものなら、イベントからエンディングまで何でも再現できる。上質のデータベースといった感じだ。



◀おまけモードの項目選択画面。一度ゲームをクリアしないと入れない。

育成 「底上げ効果」を活用して効率よく楓を育てよう

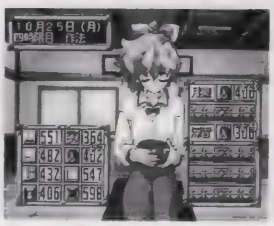
さまざまな授業を受けることで磨かれる楓のパラメータは、単純に成績に反映されるほか、忍務の成功率や、姫やライバルたちの好感度の上下にも関わってくる。成績が良いとそれだけで展開は好転するので、週の始めの時間割設定では、効率良く成績を上げられるよう時間割を設定しよう。



◀時間割の複写機能をうまく活用すれば、底上げ効果を意識したスケジュールも簡単に組める。

◉底上げ効果を活用しよう

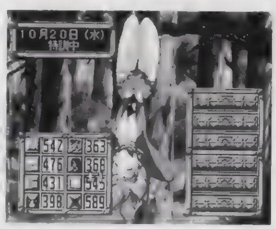
時間割設定では、できるだけ楓よりもその授業の成績が良いキャラと一緒に受けよう。そうしておけば「底上げ効果」の影響で、普通に授業を受けたときよりも大幅に、パラメータの数値がアップするぞ。この応用で、楓よりもその授業の成績が悪いキャラと一緒に授業を受けて、相手のパラメータアップの補助をすることもできるのだ。



▲楓がほかのキャラのパラメータアップを助ける、という構図が理想。

◉「特訓」の積み重ねが身を結ぶ

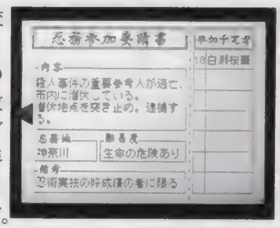
放課後や休日の貴重な時間をつぶしてまで実行するにしては、すべてのパラメータが１〜３程度アップするだけという、効果のほどは今イチの「特訓」。だがそれも、コツコツ積み重ねて実行すれば、それなりにまとまった数値にはなる。特に首席卒業のエンディングを狙っている人は、地道な特訓も欠かさないようにしないと、望みの結末は得られない。



▲地道な特訓でステータスアップ！　ほかのキャラとも一緒にできるぞ。

忍務 危険を伴う忍務を安全にクリアするには？

「忍務」には月末試験の放課後に学校から依頼される月末忍務と、イベントのような形で突発的に発生する忍務の２種類がある。これらを１度でも失敗すると、その時点で首席エンディングは絶対に見れなくなってしまうので要注意！　首席を狙っている人は忍務を失敗したら即リセット、これは鉄則だ。



◀要請書で必要なパラメータや難易度を確認し、楓の能力と相談して参加する忍務を決めよう。

◉単独行動はなるべく避けよう

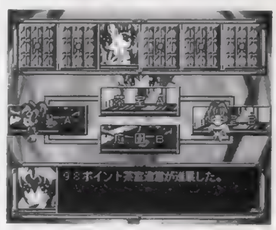
忍務中はできるだけ、一緒に参加している姫やライバルにくっついて行動するのがベスト。ほかのキャラクターと同じポイントに立っていると、楓のダメージを回復してくれることが多くとても助かるぞ。逆に、彼女たちが先走って危険な状態におちいった場合でも、楓が同じポイントに行ってあげれば励まして回復してあげることができるのだ。



▲ほかのキャラクターと協力しながらなら、忍務の遂行も楽しいものに。

◉積極行動と消極行動の使い分け

ポイントの制圧は基本的に、耐久力を多く減らせる〝積極行動〟をメインに進めよう。忍務に必要なパラメータが低く、積極行動がうまくいかないなら、〝消極行動〟に切り換えた方がいいだろう。ポイント間をこまめに移動しながら制圧するよりも、１カ所に腰をすえて積極行動で手当たりしだいにポイントを制圧した方が、忍務を迅速に遂行できるぞ。



▲堅実に忍務を処理したいのなら、消極行動メインでポイントを制圧しよう。

ポイントQ&A

Q：ライバルのキャラクターにも好感度が設定されていますが、彼女たちにもエンディングが用意されているのですか？

A：残念ながら、楓とライバルキャラがくっつくエンディングはありません。でも好感度を上げていくと、実はアニメマニアだとか、意外と寂しがり屋というような、意外な側面をゲーム中に見せてくれますよ。

3種類の内部パラメータ「信頼」、「友情」、「愛情」を徹底解剖！

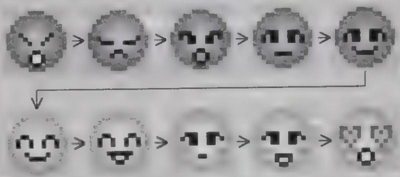
楓を除く6人のメインキャラに設定されている、「信頼」、「友情」、「愛情」の内部パラメータ。これらの数値は基本的に、一緒に授業を受けたり、さまざまな形のコミュニケーションをとることで上下する。ここでは、これらの内部パラメータを上げる有効な手段を各ポイント別に紹介していこう。



◀ライバルとも仲良くなっておけば、もちろんいいこともある。

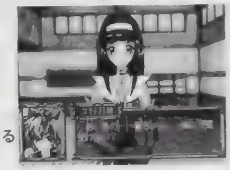
「好感度」フェイスマークは10種類

各キャラクターのパラメータ画面などで確認できるフェイスマークは、信頼、友情、愛情の内部パラメータを合計した「好感度」の高さを、10段階のマークで表したものだ。好感度の上下に応じたフェイスマークの変化は、下で紹介してある通り。5段階目までは必ず青色だが、6段階目以降は数値の内訳によって、黄色と赤色に分かれるぞ。具体的に言えば、友情の数値が高い場合は黄色のマークに、愛情の数値が高い場合は赤色のマークになる。



POINT1◉「お誘い」は必ず受けよう

学園内や街、通学路などでほかのキャラクターに出会って「お誘い」を受けたら、必ず受けること。これらの誘いを受けると好感度が上がるのはもちろん、放課後に連れだって下校した場合は相手を自宅に招いたり、逆に相手の家に遊びに行ったりもできるぞ。もしも誘いを断ってしまうと、好感度（特に愛情）が修復不可能なほど破滅的に大暴落する。相手の誘いを断るのは、絶対にしてはならないぞ。



▶断るとかなり悲惨なことになる「お誘い」は素直に受けよう。

POINT2◉放課後と休日行動

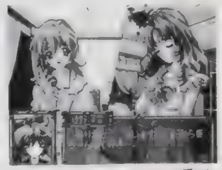
特訓をしない場合の放課後や休日の行動は、自宅で来訪者を待つのがもっとも安全。ヘタに姫の家に遊びに行っても留守のことが多く、おまけに楓の家に遊びに来たキャラクターと行き違いになる場合も多いのだ。なお、姫が病気で欠席していた場合、放課後に欠席していた姫の家に行くとお見舞いをしたことになって好感度がグンと上がる。少し不謹慎だが、好感度を上げる絶好のチャンスなので必ず見舞うこと。

▶消極的だけど、自宅で誰かが来るのを待つ方が確実。

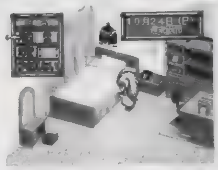


POINT3◉「電話」と「夢」でコツコツUP！

週末などに実行できる「電話」と「夢」は、相手に選んだキャラクターの好感度を少し上げる効果がある。これはどちらも、本命の姫を相手に選んで実行しよう。ちなみに、ベッドに入るときに✚キーを上に入れていると……。



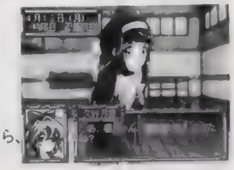
▲電話での楽しい語らいで好感度がアップ！



◀本命キャラの夢を見ながら眠りにつこう。

POINT4◉「抜け出し」は効果絶大！

一緒に授業を受けていたキャラクターにたしなめられ、さらに抜け出した先にいるキャラクターにも厳しいことを言われる「抜け出し」は、実行してもあまり良いことはなさそうに思える。ところが実は、抜け出した先にいるキャラクターは信頼が少し下がるかわりに、愛情が大幅に上がっているのだ。相手の愛情を重点的に上げたいときには、「抜け出し」が非常に効果的であることを覚えておこう。



▶愛情エンディングを目指すなら、こまめな「抜け出し」が大切。

さまざまなパターンのエンディングに到達する条件を完全紹介！

それでは最後に、さまざまなパターンのエンディングに到達する条件を詳しく紹介しよう。まずは補足的なことから。エンディングで楓と結ばれる姫には、「元旦の電話イベント」が発生した時点でもっとも好感度の高いキャラが選出される。そして、エンディングの内容は、楓の相手に選ばれた姫の最終的な好感度の数値と、内部パラメータの愛情と友情の数値をもとに判定されるのだ。なお、楓のすべてのパラメータがメインキャラの中でトップで、エンディングが愛情エンディングだった場合は、同時に首席エンディングも発生するぞ。ちなみに、ここだけの話だが、このゲームにはもっとも最高だと思われる愛情エンディングよりもさらにランクが上の秘密のエンディングも隠されている。その発生条件は……。



▶元旦のイベントで運命の相手が決まる。意中の姫が来てくれるかな？

◉全員バッドエンド

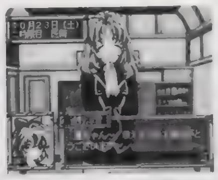
条件 「元旦の電話イベント」が起こらなかった場合

元旦になった時点で、3人の姫の好感度が4段階目のフェイスに達していなかった場合、誰からも相手にされない超バッドエンドを迎えることになる。愛情エンディングよりも出すのが難しいのでは？とまで思えるこのエンディングは、よほどライバルキャラに入れ込むか、最初からこのエンディングを狙ってプレイしないと見ることはできないだろう。

◉各キャラのバッドエンディング

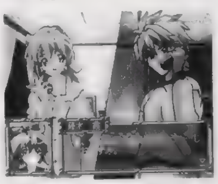


▲雰囲気的には、このイベントがもっとも近い。楓たちの前にシビアな現実が横たわる。



▲好感度をしっかり上げておかないと、ハッピーエンディングは迎えられないのだ。

◉各キャラの友情エンディング

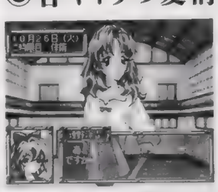


▲あえて友情エンディングに落ち着きたいのなら、愛情を上げすぎないこと。

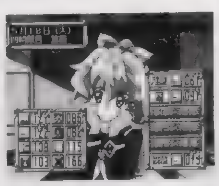


▲元旦のイベント以降に嫌われるような行動を取ると、バッドになる恐れが……。要注意だ。

◉各キャラの愛情エンディング



▲「抜け出し」を頻繁におこなって、狙っている姫の愛情を序盤からどんどん上げていこう。



▲さらに上のエンディングを見るヒントは、ずばりパラメータの操作。何かを同じにすれば…。

条件 相手の好感度が  に達していなかった場合

元旦のイベントで相手が決定したものの、その姫の好感度が7段階目のフェイスに達していなかったときのエンディング。キャラクターによっては内容が非常にもの悲しく、かなりブルーな気持ちになってしまうかも。首席エンディングを出すつもりで育成ばかりにかまけていると、好感度が追いつかずこの結末を迎えてしまう場合がある。

条件 相手の好感度が  か  だった場合

元旦のイベントで相手に決定したキャラクターの好感度が、7～9段階目のフェイスだった場合のエンディング。全員で新たな学校に転校し、裏社会のことなど忘れたかのような平和な生活を送る。ゲーム中では見られない楓たちの普通のセーラー服姿が逆に新鮮で、これはこれでいいかなと思わされる結末だ。普通にプレイしていると大抵ここに落ち着く。

条件 相手の好感度が （赤）に達していた場合

元旦のイベントで相手に決定したキャラクターの好感度が、10段階目のフェイスに達していて、なおかつマークが赤色だった場合に見られるドキドキのエンディング。これはもう、自分の目で確かめて下さいとしか言いようがない。この条件を満たしている状態で、さらにある条件を満たすと…、もう1ランク上のスペシャルエンディングを見ることができるぞ。

ポイントQ&A

Q：おまけモード以外にも、「くの一番」ならではの楽しい要素は入っていないのですか？
A：タイトル画面でしばらくそのままにしておくと時代背景の説明が流れるけど、その説明デモに入る前にセレクトボタンを押し続けると、説明デモとは違う奇妙なミニドラマが始まるぞ。画面を流れる字幕もなんか変なのだ。

実況パワフルプロ野球'97開幕版

一度ハマるとやめられない! 『パワプロ』では、すでにサブゲームというよりメインと化している(かもしれない)「サクセスモード」を徹底大攻略!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「大きくなったら阪神に入団して優勝したいと思います」小学校の頃、こんな作文を書いた記憶があります。高校まで野球やってたし、マジだったのにな〜。今や阪神はあの強かった頃とは違って…。てなわけで僕の「パワプロ」の阪神は、サクセスモードのおかげで最強です。ありがとう、サクセスモード。(大型扇風機と呼ばれた男)

発売中 SPG	▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(5ブロック)



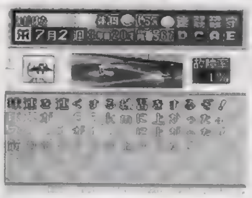
大人気「サクセスモード」の本格攻略第1弾!!

新しくなったデータとはいえ、「こんなはずじゃなかったのに」という巨人ファン、「もっと強くてもいいんじゃないの」と思いたくなる横浜ファン、そして「またこんなに低く設定してあるのか」と嘆くBクラス球団のファンの皆様……。さぁ、ひいきのチームを常勝球団にするべく、サクセスモードに挑戦だ!! というわけで「俺のチームは宇宙一」計画第1弾は、トレーニング効果と特殊能力編。トレーニングをすることにより何がアップし、何がダウンするのか。そして特殊能力の効果とは? 数々の謎と秘密が隠されたサクセスモードの全貌に迫る必殺攻略が今回からスタートするぞ。不慮の事故に泣かないためにも、こまめなセーブは忘れずに。アレが起こるとマジで泣ける。

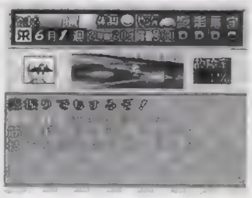
明日へサクセス その1

トレーニングで得られる効果の全データをここに公開!!

各種トレーニングには、いったいどんな効果があるのか? これはプレイしていくうちに、だいたいわかってくることだが、得られるポイントの数値が変わったり、何回かこなしたあとにパラメータが上がるものがあったりと、正確にはわかりにくいものもある。そこで、各トレーニング効果のデータを公開するので参考にしてほしい。なお、【+7〜+3】のように幅があるものは、「やる気」(下の〝POINT〟を参照)によって変化する効果だ。



◀基本的にどのトレーニングも、プラス効果とマイナス効果を合わせ持つ



◀「流し打ち」と「返球◯」は、トレーニングでも身につけられる特殊能力だ。

野手 ◉素振りと守備練習のバランスが重要

タフ度は画面では見られないパラメータで、故障率に影響する。最初に走り込みである程度アップさせ、素振りやノックなどのトレーニングでフォローしていくことが必要。ケガをしては元も子もないぞ。

トレーニング	プラス効果	マイナス効果
打撃練習	筋力【経験点】、技術【経験点】	体調−5
素振り	筋力【+7〜+3】、技術【+7〜+3】 タフ度+5 ※20回で「流し打ち」を修得	体調−5
ティーバッティング	技術【+12〜+8】 ※10回で「ミートカーソル」+1	筋力【−1〜−4】 体調−2
短距離ダッシュ	敏捷【+17〜+13】 コーチ評価+5	体調−20
走り込み	筋力【+7〜+3】 タフ度+10 コーチ評価+5、監督評価+5	技術【−6〜−10】 体調−20
ノック	敏捷【+10〜+6】 技術【+14〜+10】 タフ度+5 コーチ評価+2	体調−20

野手・投手共通

守備の連携	敏捷【+7〜+3】、技術【+7〜+3】 チームメイト評価+10 ※20回で「返球◯」を修得	筋力【−1〜−4】 体調−5
筋力トレーニング	筋力【+22〜+18】 タフ度+5	敏捷【−3〜−7】 体調−10 コーチ評価−8

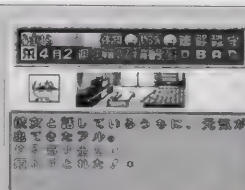
投手 ◉球速と変化球のバランスに気をつけよう

投手もまずスタミナ&タフ度アップの走り込みが重要。変化球は最低でも1種類をMAXまでレベルアップし、球速と制球力もバランス良く上げていく。チームワークを上げる守備練習もこなしておこう。

トレーニング	プラス効果	マイナス効果
投球練習	球速【140km/h未満→1回で+1km/h】 【140〜144km/h→2回で+1km/h】 【145〜149km/h→3回で+1km/h】 【150km/h以上→4回で+1km/h】 コントロール【(経験点+やる気ポイント)÷7】 やる気ポイント：絶好調・12、好調・9、普通・6、不調・3、絶不調・0	体調−20 タフ度−5
球速UP	筋力【+5〜+1】 スタミナ【+1】 球速【140km/h未満→1回で+1km/h】 【140〜144km/h→2回で+1km/h】 【145〜149km/h→3回で+1km/h】 【150km/h以上→4回で+1km/h】	コントロール【2回で−1】 タフ度−5 体調−20
コントロール	技術【+7〜+3】 コントロール【+6〜+2】	球速【10回で−1km/h】 体調−5
変化球	技術【+7〜+3】 変化球を修得【5回で覚える】 変化球レベルを上げる【4回でレベル+1】	球速【5回で−1km/h】 体調−20 タフ度−5
シャドウピッチング	技術【+7〜+3】 コントロール【+2〜+1】 球速【5回で+1km/h】、コーチ評価+5	体調−2
走り込み	筋力【+5〜+1】、スタミナ【+5〜+2】 タフ度+10、コーチ評価+5、監督評価+5	技術【−3〜−7】 体調−20

POINT 「やる気」しだいで経験ポイントが変化することを知ろう!

トレーニング時に気をつけておきたいのは、「やる気」の状態だ。やる気には、絶好調(ピンク)、好調(赤)、普通(黄)、不調(青)、絶不調(紫)と5段階あり、その状態によって得られるポイントも変化してくる。たとえば、野手のトレーニング「素振り」によって得られる筋力ポイントは、【+7〜+3】と表記しているが、詳しく書けば【絶好調+7、好調+6、普通+5、不調+4、絶不調+3】となる。つまり、やる気の状態が1段階下がるごとに、得られる経験点も1ポイントずつ下がっていくのだ。やる気が低いと、思ったほどポイントが上がってくれないので、やる気の状態には常に注意して、最低でも好調状態(赤)以上でトレーニングするようにしよう。好調な状態をキープして普通(黄)以下になったら、早めに回復することが大切なのだ。



◀やる気によって数値が変わるのは、実はSFC版からの伝統でもある。PS版で初めてプレイした人にはわかりにくかったかも

ポイントQ&A

Q:「ケガしにくい」も入手して、故障率1%の練習をしたのに「グキッ」とケガをするのはなぜですか?

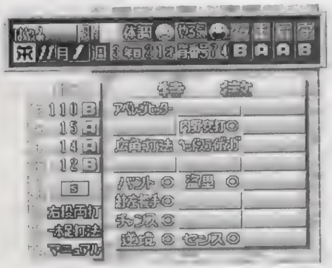
A:「ケガしにくい」は「ケガしない」じゃないし、1%は0%ではありません。故障は、体調・タフ度・その練習の故障率など、さまざまな要素が関係して起こります。でもケガで入院するとめったにお目にかかれない看護婦さんに出会うことができる(確率は低いけど)ので、たまにはいいかもしれませんね(良くないって)。

特殊能力をゲットして最強の選手をめざせ!!

明日へサクセス その2

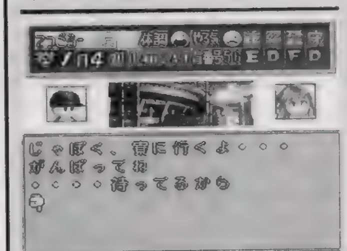
パラメータの数値以上に重要なものもある特殊能力は、最強の選手を作るうえで絶対に不可欠な要素と言える。たとえば「キャッチャー◎」を持っていないキャッチャーなんて作っても意味がないといっていい。この特殊能力を入手するには、イベントと経験点による能力アップ、そしてトレーニング(左ページのトレーニング効果を参照)による方法がある。でもそれぞれの特殊能力の詳しい入手法はまだ残念ながら公表できない。1つの特殊能力でも複数の入手法があったりするので、いろいろ試して探してみよう。

▼すべての特殊能力を入手するのは、非常に難しい。それって可能?



入手法1 イベントにて

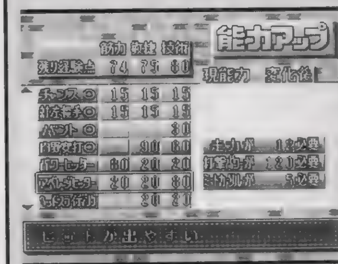
イベントで入手する場合は、運の要素が強いが定期イベントによるものもある。3年間プレイすれば、誕生日イベントやフォーム改造イベントなどをこなしたことがあると思うけど、一部の特殊能力はほぼ確実に手に入れられるのだ。「この特殊能力はこのイベントで」みたいなパターンを覚えてしまえば、効率良く特殊能力をゲットすることができるぞ。



◀彼女に関するイベントでは、特殊能力が手に入りやすい。しかも、ぜひとも欲しい能力が入手できるのだ。

入手法2 経験点を使う

能力アップコマンドの中にある特殊能力は、経験点を使って得ることができる。でも注意したいのは、経験点が溜まった時点であせって入手しないこと。この中にはイベントで入手できるものもあるので、1軍昇格時にまとめて入手していった方が効率が良い。それに、「ピンチ×」などを運悪く持ってしまったときに「ピンチ○」を取る、という保険も効く。



◀1軍昇格時に入手するためにも、ある程度経験点を残しておこう。「ゲッ、足りない…」なんてことのないように。

サクセスモードに登場する全特殊能力の効果一覧

野手 ◉選手の個性に合わせて能力を入手していこう

キャッチャーを作る場合は、最優先で「キャッチャー◎」を入手。「アベレージヒッター」と「パワーヒッター」は、どんな選手でもどちらかを入手しておこう。「対左投手○」や「チャンス○」も欲しい。

アベレージヒッター		ライナー性の打球が飛びやすくなり、ヒットが出やすい
パワーヒッター		高い弾道の打球が飛びやすくなり、ホームランが出やすい
広角打法		強い流し打ちができる
流し打ち		ぎりぎりまで引きつけて打っても、ファールにならない
対左投手	○	相手が左投手のとき、パワー+10、ミートカーソル+1
	×	相手が左投手のとき、パワー−10、ミートカーソル−1
チャンス	○	得点圏にランナーがいるとき、パワー+10、ミートカーソル+1
	×	得点圏にランナーがいるとき、パワー−10、ミートカーソル−1
逆境	○	7回以降に負けているとき、パワー+10、ミートカーソル+1
サヨナラ男		9回以降でもしホームランが出れば同点か逆転かリードを奪えるとき パワー+10、ミートカーソル+1
内野安打	○	打った直後のスタートダッシュが速い
ヘッドスライディング		きわどいタイミングのとき、1塁へヘッドスライディングする
体当たり		本塁クロスプレーのとき、キャッチャーに体当たりする
盗塁	○	スタートの加速が良く、スライディングも速い
返球	○	外野手が内野に返球するとき、送球がそれない
キャッチャー	○	投手のスタミナが減りにくくなり、制球力が増し、ピヨリにくくなる
	◎	キャッチャー○よりもさらに効果が大きい

投手野手共通 ◉最強レベルに欠かせない「センス○」

ここで紹介しているもののうち、アレンジモードで登録したあとにも有効なのは「バント○(×)」。あとはサクセスモードのみ効果があるが、「センス○」を早めに入手すれば、選手作りも楽になるぞ。

センス	○	能力を入手するのに必要なポイントが1割引きになる
	×	能力を入手するのに必要なポイントが1割増しになる
バント	○	バントの打球が転がりやすい
	×	バントの打球がフライになりやすい
ケガしやすい		練習の故障率が高くなる
ケガしにくい		練習の故障率が低くなる

投手 ◉「ピンチ○」と「重い球」は必ずゲット!

能力アップコマンドにもある「ピンチ○」と「重い球」は、ぜひとも入手しておきたい。あれば有利なのが「対左打者○」と「クサイところ」など。「あと一人」は入手法が難しいわりにツライ目にあう?

ピンチ	○	神経が太くて、なかなかピヨらない
	×	精神状態が弱くて、ピヨリ状態になりやすい
寸前	×	先発したときに勝利投手の権利が生じる5回、または9回に勝っていると勝利を意識してしまって、コントロールが−32される
ランナー	×	ランナーを背負うと、コントロールが−32される
回復	○	ペナントモードで、休まなければならない日数が1日減る
	×	ペナントモードで、休まなければならない日数が1日増える
リリース	○	変化球と直球のリリースポイントのモーションが同じで区別がつかない
あと一人		あと1人抑えれば勝てるという場面で、球速とコントロールが初期状態に戻る
重い球		打者の打撃パワーが下がる
対左打者	○	相手が左打者のとき、打者のパワー−10、ミートカーソル−1
	×	相手が左打者のとき、打者のパワー+10、ミートカーソル+1
クサイところ		ストライクゾーンが上下左右に1ドット大きい(画面ではわからない)
抑え	○	5回以降で勝っているとき、または同点のときコントロールが良くなる

POINT バッドステータスにご注意!!

バッドステータスになったら、ほっておかないで早めに治すようにしよう。「恋の病」で、彼女におぼれてしまうと、もはやにっちもさっちも……。

病名	症状など	治療法
不眠症	眠ることができなくなり、毎週10ポイントずつ体調が下がる	通院、またはチームメイトに電話、彼女に電話
虫歯	歯の痛みで力が入らず、筋力が上がらなくなる	通院
しゃく	胃痛のため、1/4の確率で練習ができなくなる	通院
花粉症	4月と5月の間、やる気が絶不調の状態になる	通院
サボりぐせ	1/4の確率で練習をサボリ、コーチ評価が10ポイント下がる	コーチに電話 実家に電話
ホームシック	毎週1/2の確率で、やる気が1ポイントずつ下がる	彼女に電話、チームメイトに電話、帰省(12月)
恋の病	1/4の確率で、彼女に電話をかけること以外のコマンドができなくなる	コーチに電話、実家に電話、彼女にふられる

特報 10月15日(水)発売の「電撃PS・D4」にスーパー超人選手のセーブデータを収録!!

超人選手育成に明け暮れているキミに耳寄りな情報だ。本誌の弟分「電撃PlayStationD」が、なんと「パワプロ」開発元のコナミから「こんな選手、作れるワケねぇだろ!?」級のサクセス登録選手3人(投手2人、野手1人)のセーブデータを入手したのだ!! 詳しくは次号で(これを商売上手と言う)。

ポイントQ&A

Q:特殊能力はこれでホントに全部ですか? まだほかにもあるんじゃないですか?
A:既成の選手は、サクセスモードにはない特殊能力を持っています。「代打の切り札」、「リリーフエース」などがあり、これはサクセスモードでは入手できません。ほかにはイチロー専用の「イチロー(観客がイチローコールする)」のような能力もありますが、清原専用の「応援拒否(観客が応援しない)」なんてのはありません。

バイオハザード ディレクターズカット

2つのモードでのプレイが楽しめる『バイオDC』。今回は、初めてこのゲームをプレイする人のために、オリジナルモードの攻略法をお届けするぞ!!

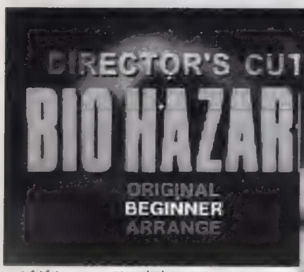
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

3つのモードでプレイできる「DC」。その内、アレンジモードはかなり難度が高く、初プレイではかなりの苦戦を強いられることになるだろう。前の「バイオ」と敵の出現パターンなどが大幅に変わっていて、新たな驚きと恐怖を体感できるぞ。すでにプレイしたことのある人にも、ぜひプレイしてもらいたい。（平）

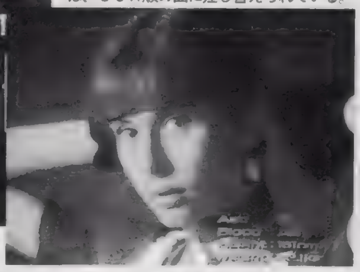
発売中 サバイバルホラー	▶¥5,800 ▶カプコン
	▶MC（1ブロック）

戦慄の夜から生還するためのHOW TOを紹介!

この「バイオハザードディレクターズカット（以下DC)」には、3つのプレイモード（ビギナー、オリジナル、アレンジ）が用意されている。その内のアレンジモードは、出現する敵キャラの増加に仕掛けの複雑化、アイテム配置の変更により、かなり難易度が高いモードとなっている。この「DC」で、初めて「バイオ」の世界に足を踏み入れるプレイヤーは、過去に発売されている「バイオ」と同じ内容のオリジナルモード（もしくは、それを簡単にしたビギナーモード）から始めよう。今回はそんなプレイヤーのために、オリジナルモードでの攻略法をお届けするぞ。なお、初プレイには女性キャラのジルを選択するといいだろう。彼女は男性キャラのクリスに比べると体力で少々劣るものの、1度に多数のアイテムを所持することが可能だし、強力なグレネードガンという武器を入手することもできるのだ。謎解きもクリスより簡単で、クリアもしやすい。「バイオ」入門者にはピッタリなのだ。



▲ビギナーモードの内容はオリジナルモードとほぼ同じだが、全体的に易しいのだ。



▼ちなみにオリジナルモードのOPとEDは、USA版の曲に差し替えられている。

クリアするために重要な2つのポイント

できるだけ弾薬を節約

このゲームでは、使える弾薬の数がキッチリ決められている。ムダにガンガン撃っていると後半、強いクリーチャー相手に手の出しようがなくなってしまうことも多い。クリーチャーごとの耐久力を覚えておいて、ムダ弾は極力撃たないように心がけよう。また、常に補充用のマガジンを手元に用意しておくというのも重要だ。ただし、ビギナーモードなら、入手できる弾薬の数が2倍と多くなっているうえ、一部の武器の攻撃力がアップしているので、それほど気にする必要はないが……。



◀多少腕に自信があるなら、ゾンビくらいはナイフで倒したい。

回復ポイントを作る

このゲームでは、減った体力を回復する手段はアイテムを使う以外にない。強力な回復薬である救急スプレーは数が非常に少ないので本当のピンチまで取っておく必要がある。ちょっと減った体力を回復するときは、屋敷内に生えているハーブを使用するようにしよう。ちなみにこのハーブは、決まった場所にまとめて生えていることが多い。その場所を覚えておいて、あらかじめ周囲にいる敵を排除しておけば、安心して体力を回復することのできる回復ポイントとして使えるぞ。



◀あと何個ハーブが残っているかのチェックもしておこう。

エンディングまで一直線!! 各エリアごとをワンポイント攻略

洋館 1回目はクレスト、2回目はメダル探しが目的だ

1階

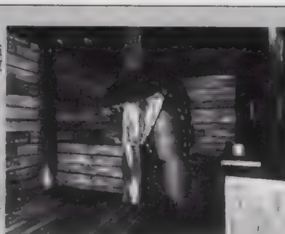
最初にここから脱出するためには、4つのクレストが必要だ。まず、東側の美術室。ここで、描いてある人物が若い順にボタンを押していけば、突き当たりの絵画の裏でスタークレストを入手できる。西側、ライオンの彫像がある部屋では、青い宝石を眼にはめることでウインドクレストを入手できるぞ。ちなみにここでは、鎧と盾の2つのカギを入手できる。盾のカギは、食堂のエンブレムを取る➡ピアノのある部屋の棚を動かし楽譜入手➡ピアノを弾く➡隠し部屋でゴールドエンブレムを取り、エンブレムを設置➡エンブレムのあった場所にゴールドエンブレムをはめ込む、という手順を踏めば入手できる。鎧のカギは、東の倉庫部屋で除草剤入手➡西の巨大植物のいる部屋の機械に除草剤を使う、という手順を踏めば、部屋の奥で入手可能だ。2回目にここを訪れたときは、東側の奥にある部屋で、最後の書（上）を入手できる。ただし、この部屋に入るためには兜のカギが必要となるぞ。寄宿舎でしっかりイベントをクリアしておこう。



▲インクリボンがあれば、最初のホールでセーブができる。



▲最初の段階では、さほど強い敵は出てこない。ここで戦い方の練習をしておこう。



▶強敵・ヨーンとは2度戦うことになる。戦う前には毒消しのブルーハーブを用意しておこう。



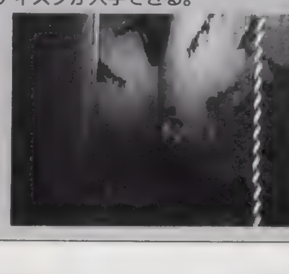
▶ジルの場合のみ、ここでグレネードガンを入手できる。くれぐれも取り逃さないように!!

2階

ウインドクレスト入手に必要な青い宝石は、食堂2階の彫像を手すりの隙間から下に落とせば入手できる。東側手前の大部屋では、初のボス戦。大蛇ヨーンに勝ったあと、奥の暖炉を調べれば、ムーンクレストを入手できる。なお、ヨーンは火に弱い。グレネードガンがあれば、火炎弾を装填して戦おう。東側中央の大部屋では、彫像を動かして地面に空いた穴を封じたあとに同じく床にあるボタンを押せば、部屋の奥の戸棚が開いてサンクレストを入手できる。クレストを4つ集めたら、1階東側奥の廊下壁面に設置されたパネルに順にはめ込むことで、中庭への通路が開けるぞ。2回目にここに来たときには、東側奥の大部屋でヨーンとの2回戦が待っている。勝てば地面に空いた穴から地下へと行けるようになるぞ。なお、西側奥の部屋では、バッテリーやMOディスクが入手できる。

地下

ヨーンとの2度目の戦闘が済むと、ここへ来ることができるようになる。この先のエレベーターに乗れば、洋館2階の西側へと行くことができるぞ。ただし、ジルでプレイしている場合は、ヨーンと戦ったあと、バリーにパスコードを教えてもらえば、西側の扉を開けることができるようになるため、来る必要はない。



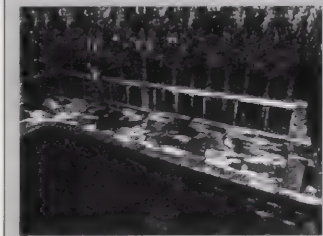
◀バリーを信じてしばらく待てば、パスコードを教えてもらえるのだ。

ポイントQ&A

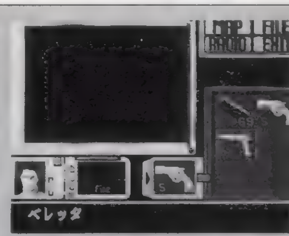
Q．前の「バイオ」であったロケットランチャーモードはあるんですか？
A．あります。条件も同じで、3時間以内にクリアすればOK。このモードは、ゲーム内容は同じながら、最強の武器であるロケットランチャーを撃ち放題というストレス解消にはもってこいのモード。『DC』で初めて『バイオ』に触れる人も、ぜひ3時間以内にクリアして、この爽快感を味わってほしい。

中庭 地上はただの通路だが、地下は重要なポイントが多い

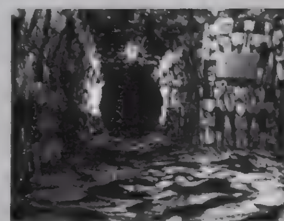
地上 基本的に、ここはただの通路。四角クランクで水門を開けば、寄宿舎への通路が姿を現すぞ。洋館でバッテリーを入手していたら、エレベーターの横にあるボックスにはめ込もう。今度は地下へと行けるようになる。地下ですべての行動を済ませて帰ってきたら、同じ中庭の地上部分でありながら、隔離された場所へと出てくることになる。池の周囲にあるくぼみにオオワシのメダルとオオカミのメダルをはめ込むと、最後の決戦の場、研究所へと行くことができるようになるぞ。ちなみに2つのメダルは、最後の書（上）と最後の書（下）の中に隠されている。これらを入手したら、メニュー画面でしっかりと調べておこう。


▲ここのヘビは毒を持っている。攻撃しにくいうえに数も多いので、無視しよう。

地下 ハシゴを降りてきたら、まずは東南へ向かおう。そこにはブラヴォーチームの生き残り、エンリコがいる。彼と話をするとイベントが発生し、六角クランクを入手することができるぞ。そのあとは西へと向かおう。途中地面に空いた穴は、壁面で六角クランクを使えば問題なく抜けることができるようになる。その先にいる大グモ・ウェブスピナーは、グレネードガンの火炎弾なら1発で倒すことができる。倒したら、扉のクモの巣をコンバットナイフで切除して先へ進もう。2つ目の地面に空いた穴の先にはMOディスクがある。また、穴の南には先へ進む通路があるので、六角クランクを使って道を作っておこう。この通路の先には、最後の書(下)があるぞ。なお、ウェブスピナーの部屋の手前とこの場所には、奥から大岩が転がって来るというトラップがある。これは横の通路に身を隠せば避けられるぞ。



◀ここには取らなくてはならないアイテムが多い。アイテム欄には極力空きを作っておこう。


◀転がってくる大岩のトラップは、当たってしまうと即死。くれぐれも注意しよう。

寄宿舎 兜のカギを入手するため、V-JOLTでプラント42を倒せ

1階 ここでは、洋館で調べ残した部屋を探索するために必要な、兜のカギを入手することが目的となる。兜のカギを入手するためには、寄宿舎内に巨大な根を張るプラント42を倒さなくてはならない。プラント42を倒すためには、入り口から北の部屋で赤い本を入手➡その部屋内の扉を開け、バスタブから制御室のカギを入手➡廊下を南に進み、最初の部屋の奥で002号室のカギを入手➡002号室のタンスを動かし、地下へ行く➡地下で003号室のカギを入手➡003号室で有機化学実験ファイルを入手➡003号室の向かいの部屋の操作パネルをすべて点灯させ、内部でV−JOLTを作る➡地下でプラント42の根にV−JOLTをかける、という手順を踏むことになる。これで、難なく1階東の部屋にいるプラント42を倒すことができるようになるぞ。倒せば、この部屋の暖炉の中で兜のカギを入手できるのだ。これさえ入手できれば、ここに用はない。いそいで洋館へもどろう。


▲廊下の穴からプラント42が攻撃してくる。彫像を動かして穴を封じよう。


◀V−JOLTの生成法は少々やっかい。メモを取りながらやるといいだろう。


◀V−JOLTを作らずにプラント42に挑んだ場合、バリーが助けに来てくれることも。

地下 寄宿舎の地下では、基本的にやることは少ない。必要なのは、003号室のカギを入手することと、プラント42の根にV−JOLTをかけることだけだ。プラント42の方は問題ないとして、003号室のカギの入手法を紹介。まずは、入ってきた扉の向かい側にある部屋にはいる。ここで壁にあるレバーを引くと、このフロアを満たしている水を引かせることができる。これで、このフロアでは敵の影におびえる必要は無くなる。そのあと、壁にあるボタンを押すと、隣の部屋に入ることができるようになる。その部屋の棚の上に、003号室のカギがあるのだ。また、この部屋にあるものはほとんどが水でダメになっているが、棚の上にあるいくつかの弾薬はまだ使えるので、あとのことを考えて必要なものは取っておくといいだろう。次は1階に戻り、V−JOLTを作ってからまたこのフロアへ来よう。V−JOLTをプラント42の根にかけたら、1階へ戻って決戦だ。


◀水さえ引いてしまえばこんな連中敵じゃない。1発で倒せるのだ。

研究所 最終決戦！今明かされる驚愕の真実……

地下1階 中庭から降りてきたところ。ここはただの通路なので、特筆すべきことはない。ただ、すべてが終わったあとは、ここからヘリポートに行くことができる。

地下2階 研究所の地下2階は、狭いフロアながら重要なポイントが多いところだ。ただし、ロックがかかっているため、地下3階でセキュリティを解除しないことには部屋の中に入ることができない。なお、部屋の中で壁のボタンを押すと壁が移動し、制御室のカギを入手することができる。また、部屋の入り口付近の廊下には、MOディスクが置いてある。これまでに集めた3枚のMOディスクは、それぞれをパスコード変換器にかけることで3つのパスコードを入手することができるようになっている。このパスコードは、捕らわれているサブ主人公（ジルでプレイしている場合はクリス、クリスでプレイしている場合はジル）を助け出すために必要となるぞ。確実にゲットしておこう。


▲最後の最後でたいそう重要になるMOディスク。忘れずに取っておこう。

地下3階 階段を下りて最初の扉を入ったところの部屋には、研究員の手紙がある。これをまず読み、壁にあるスイッチを押して、青い光が当たっている状態の絵画を見る。この2つを良く覚えておこう。次に階段から東にある部屋に行く。ここには、研究所地下2階と地下3階のセキュリティロックを外すことのできるコンピュータが置いてあるのだ。研究員の手紙と絵画の内容をしっかり覚えていれば、そのように操作することでセキュリティロックを解除することができる。これで、行動範囲が広がるのだ。あとは、東の迷路の西端で電力を供給し、さらに迷路の奥でエレベーターの電源を入れる。これで地下4階へ行くことができるようになる。


◀研究所には強敵が多い。ムダな戦いは極力避けたほうが無難。


◀このフロアには、パスコード出力装置があるのだ。

ベストエンディングを見るために

ベストエンディングの条件は、レベッカかバリーが生きていて、研究所地下3階西奥にいるサブ主人公を救出していること。パスコードが3つあれば救出可能。

MOディスク

1枚目	洋館2階、西側中央辺りの部屋にある。壁のスイッチを入れてライトをつけ、そこに彫像を移動させるのだ。
2枚目	中庭地下、2つ目の岩が転がってくるところの先にある。6角クランクを使い、退路を確保してトラップを発動させよう。
3枚目	研究所地下2階、西側の廊下の先にある。無造作に置かれているので、くれぐれも見逃さないように。

パスコード変換器

1	研究所地下3階、東南の迷路になっている部屋の、東側の突き当たりにある。敵に注意しながらゲットしよう。
2	研究所地下3階、階段を下りてすぐの扉を入り、その北にある部屋の中に設置されている。
3	研究所地下3階、東の死体安置室から通気口を通り、中央の部屋へ。この中に、最後のパスコード変換器があるのだ。

ポイントQ&A

Q．クリアしたときにもらったカギはどこで使うんですか？
A．ベストエンディングを見ると、ゲーム終了時にカギを入手できる。これは、洋館1階、東側の部屋で使うことができるぞ。ここで、コスチュームを変更することができるのだ。1度コスチュームを変えてしまえば、あとはその姿でプレイできるようになるぞ。

Twisted Metal EX
ツイステッドメタルEX

ハチャメチャなデザインの車に乗りこんでライバルカーをブッ飛ばそう!!
やるかやられるかの激しいバトルで、キミは生き残ることができるかな？

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

確かに大味でバランスにも難がある。それゆえに、このゲームで繰り広げられるバトルは、どんな手を使ってでも生き残ろうとすることだけがすべての熾烈なモノになっている。相手がズルいとか言う前に、卑怯と呼ばれようとも相手の抹殺だけを第１に考えてこそ、このゲームの真の魅力に触れられるのだと思う。（城イドム）

発売中 ACT	▶¥5,800　▶SCEI
	▶2P対戦・協力プレイ可能

砲撃・体当たり何でもアリ!　壮絶バトルの勝者を目指せ

初級編◉アイテムをフル活用

フィールド上には攻撃アイテムもたくさん落ちているので、こまめに回収してガンガン使っていこう。ただし、ナパームの炎や、リモートボム（威力も絶大！）は、触れたりすると自分にもダメージが及ぶので使うときには注意すること。アイテムの中には、フィールドの特定のオブジェを破壊すると出現するものや、隠しエリア（アマゾン面の銅像の下など）に配置されたものなどもあるので、いろいろな場所を探してみるといいぞ。なお、必殺技(スペシャル)は使用回数が制限されているけれど、この数値は一定時間が経過するごとに回復するので覚えておこう。逃げ回りながら回復を待つのも１つの手だ。



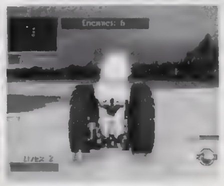
▲設置＆爆発指示という２段階の操作で使用するリモートボム。非常に頼りになる兵器なので、上手に利用しよう。

中級編◉特殊な動きをマスター

後方の敵は厄介な存在だけれど、走行中に素早く✚キー→↓か←↓（長く押しすぎてはダメ！）で、車体の向きを一瞬にして180度回転させることが可能。使いこなせれば非常に便利な走行テクなので、絶対にマスターしておこう。また、このＡＣＴでは✚キーの組み合わせでいくつかコンボ技を使うことができるけど、✚キー→←↓で地雷、→←↑でナパーム弾、↑↑→でシールド、→↓←↑で透明化といった技を出すこともできるぞ。コンボ技で消費するエネルギーは時間経過とともに回復するので、濫用してもデメリットは少ないのがポイントなのだ。



▲スムーズなＵターンを覚えると、COMとの戦いも有利になる。



▲段差のある地形を前にしても、ナパーム弾は利用できるのだ。

上級編◉有利な攻め方とは？

どんな相手に対しても、遠くからフリーズバースト（✚キー←→↑）で凍らせてアイテム攻撃（必殺技でも可）というのが一番有効な戦法だ。相手が再起する前に再びフリーズバーストを撃ち込むようにして、反撃の機会も与えず一気に粉砕してしまおう。慎重派のプレイヤーなら、「フリーズバーストなどで攻撃〜回避に徹してエネルギーの回復を待つ」という流れで地道に戦うのも手だぞ。あと、トンネルや建造物の内部で待ち伏せるようなポジションで攻撃の機会を伺えば、反撃をほとんど受けずに相手にダメージを与えることができる。ぜひ試してみよう。

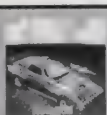


▲ブレーズバーストで凍らせて攻撃。これぞ最強の戦法なのだ。

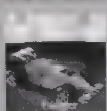


▲トンネルなどの地形をシェルター代わりにするのもいい戦法だ。

キャラ性能差チェック表



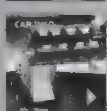
●RoadKill●レーダー上の表示：薄い赤●必殺技：ブーメラン（遠距離／ホーミング）●特徴：もっとも平均的な性能にまとめられ、強烈な個性には欠ける。必殺技が遠くからも当てやすく、初心者でも扱いやすい。



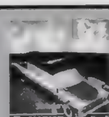
●Twister●レーダー上の表示：紺●必殺技：竜巻（近距離／全方位）●特徴：竜巻は近くの敵を自動的に巻き上げてくれる。ただ、巻き上げている敵の反撃までは封じられないので、近距離系の必殺技を持つ敵には用心。



●Axel●レーダー上の表示：灰色●必殺技：衝撃波（近距離／全方位）●特徴：必殺技は射程が短く、威力も低い。大きなタイヤを利用した踏みつけや、アイテム攻撃をメインに戦おう。旋回速度の遅いのが最大の欠点。



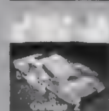
●Mr.Slam●レーダー上の表示：黄色●必殺技：叩きつけ(近距離／正面)●特徴：遠くから凍らせて、破壊力バツグンの必殺技につなげるのが基本戦法。移動スピードが遅く、意外に耐久力が低いことをお忘れなく。



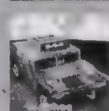
●Shadow●レーダー上の表示：紫●必殺技：暗黒弾（遠距離／正面）●特徴：必殺技は、威力は絶大ながら正面に真っすぐしか飛ばないので、凍らせてから使うのがいい。スピードも遅めなだけに、扱いにくいマシン。



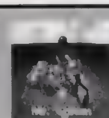
●Hanmer head●レーダー上の表示：赤●必殺技：ぶちかまし（遠距離／ホーミング）●特徴：必殺技は頼りにならない。Mr.Slamですら持ち上げられない重い車体を生かして、体当たり攻撃を狙うのがベスト。



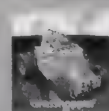
●Outlaw2●レーダー上の表示：水色●必殺技：電撃(近距離／全方位)●特徴：近距離攻撃の中で、もっとも射程は長いので、比較的使いやすい。ただ、威力はあまりないので、どちらかと言えば弱い部類のキャラクターだ。



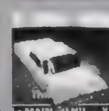
●Warthog●レーダー上の表示：茶色●必殺技：ミサイル(遠距離／ホーミング)●特徴：必殺技はホーミング性も高く、威力も上々で頼りになる。装甲(耐久力)の高さが一番の利点で、多少のダメージ覚悟の戦法もＯＫ。



●Mr.Grimm●レーダー上の表示：濃い赤●必殺技：ドクロ弾（遠距離／正面）●特徴：必殺技は正面にしか飛ばないとはいえ、威力は大きい。全キャラ中最大の機動力を生かした戦法が得意。耐久力は最低なので注意！



●Grasshopper●レーダー上の表示：黄緑●必殺技：ジャンプ＆踏みつけ（中距離／正面）●特徴：必殺技の威力はなかなかながら、当てにくく反撃も受けやすい。耐久力も低めなので、使うならヒット＆アウェイ戦法で。



●Thumper●レーダー表示：ピンク●必殺技：火炎放射器(近距離／正面)●特徴：必殺技は、敵に重ねている限りダメージを与え続けられる長所を持つ。凍らせた相手に一気にダメージを与える戦法なら、かなり使える。



●Spectre●レーダー上の表示：白●必殺技：ミサイル（遠距離／ホーミング）●特徴：スピードは全キャラ中最高。必殺技は、威力はイマイチながらホーミング力は優れている。ヒット＆アウェイ戦法でチクチク攻めよう。

電撃PSではみんなの質問を大募集中です!!

あて先　■〒101　東京都千代田区神田駿河台１－８
東京YWCA会館５階　電撃PS編集部　「電撃Q&A」係まで

あなたはスポーツ観戦が好きですか？ 同じ熱戦を楽しむなら、ルールを知っている方が興奮度が増しますし、出場選手の情報も知っていれば感情移入も倍増すること請け合いです。知識とは、人が見たり聞いたりするものを、より感動的により価値あるものにする、そんな力があるのです。ゲームの場合も同じで、豊かな知識はそのゲームの魅力を10倍にも100倍にもしてくれます。そんなお手伝いをするべく、ＤＰＳではゲーム攻略の質問を募集中！　質問のおハガキ待っていまーす。

ポイント Q&A

Q：「TOURNAMENT」はイージーモードだと４面までで終わりだし、ノーマルモード以上の難易度は難しすぎて歯が立たないのですが……。
A：どうしても先の面を見たい（プレイしたい）という人は、「××△□×ー（２面）」「×ー○×□（３面）」「○△□ー□×（４面）」「△×○□ー○（５面）」「△ー△○△△（６面）」「ー○ーー○ー（７面）」「□ーー△ー△（８面）」のパスワードを入れてコンティニューしよう。それぞれの面をMr.Slamでプレイできるぞ。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	月~金曜日 AM10:00~PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

- ■サウンドコンポーザーコース

1998年4月生学校見学会実施中!



おめでとう! 女性プログラマー続々誕生!



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 **江上清香**さん

この度(株)ネメシスにプログラマーとして採用が決まりました。コンピューターの「コ」の字も知らない私でしたが、学校と自分を信じて頑張ってきた結果、夢をかなえることができました。この学校の良いところは、先生がとっても熱心で夜遅くまで教室に残って、質問にこたえてくれることです。私は、自信を持ってこの学校をお薦めします。



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 **井口ふさの**さん

この学校で基礎から応用までを終始一人一台のコンピューターの体制で学んだ結果、相当レベルの高いプログラミング能力が身につきました。しかも、個人の独創性を養う理想的な勉強もできました。私がゲーム会社に内定できたのも型にはまらず自分にしか創れないゲームを創ろうというこの学校の方針がよかったことだと思います。



ゲーム企画・シナリオライター養成講座
全日2年制1期生 **中澤厚志**くん

企画に必要な心理学を一から教えていただき、とても役に立ちました。この学校は非常に自由度が高く、それが自分の能力の向上につながったと思います。希望していたゲーム会社から内定をいただくことができたのも、この学院の特徴である徹底的な実践教育システムのおかげだと思います。後に続く皆さんも安心して入学できると思います。

企画・シナリオ1期生一発合格!

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

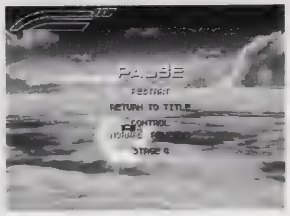
ウラワザデータベース Ver.5.7

よっしゃぁー！ これであのキャラがつかえるぜぃ！ っと、上、上、下、下、△、□、右斜め（?）………FAX切れてて読めません。（しくしく）

LV80 EOS~Edge of skyhigh

★無敵&ステージセレクト!

ＳＴＧが苦手な人にうれしいコマンド。ゲーム中に㋜でポーズをかけて、R1＋R2＋L1＋L2を押しながら△、□、✚右、下、左、上と入力するとステージセレクト。同じように✚上、上、右、右、下、下、左、左、□、△、□、△と入力すると無敵モードになるぞ。



▲メニュー画面の一番下にはステージ番号が！ ちなみに、ステージセレクトと無敵のコマンドは併用できるぞ。

LV50 グラディウス外伝

★マル得コマンド

コナミＳＴＧではおなじみだが、ゲーム中に㋜でポーズをかけて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、◎と入力するとスピード＆ミサイル＆レーザー＆オプション＆バリアの装備がつくぞ。コマンドの使用回数は、難易度がイージー以下はクリアした面数＋１回、ベリーハード以下でクリアした面数回。ハーデストでは使用できないぞ。また、難易度ノーマル以上でノーコンティニュークリアするとステージセレクトが、総プレイ時間が10時間以上に達するとクレジット制限が消えるフリープレイモードが現れるぞ。



◀コマンドには回数制限があるので、使いどころを考えて使用しよう。

LV20 レシプロヒート

★高性能な隠し機体発見

他の機体と比べて抜群の性能を誇る「F16」と「ステルス」の２機が使えるぞ。やり方は、どのコースでもいいので「１プレイヤーモード」を選び、すべての機体でトップをとることだ。

LV50 DX人生ゲームⅡ

★最強パラメータ出現!

ゲーム開始時に「自分で作成」を選んで、名前入力の画面で「タカラ!?」と入力しよう。すると、所持金はもちろん、知力や体力といったすべてのパラメータが最大になるぞ。

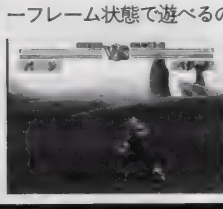
LV80 ドラゴンボール ファイナルバウト

★隠しキャラコマンド大公開

人気シリーズ最新作の、隠しキャラすべてを使うコマンドを大公開！ まずタイトル画面で✚右、左、下、上、右、左、下、上と入力。次に、△を５回、×を９回入力しよう。これで、超サイア人の悟空やトランクス、さらに、最強キャラである超サイア人４となった悟空が使えるぞ。また、練習モードもしくは対戦（ＨＵＭＡＮ）モードで㋝を押したままキャラクターを決定すると、キャラクターがワイヤーフレーム状態で遊べるのだ。



▲コマンドが成功すると、タイトル画面のイラストが変わるぞ。



◀いつもとは違った気分で対戦プレイを楽しめるぞ。

LV20 デジカルリーグ

★ちょいワザ２連発

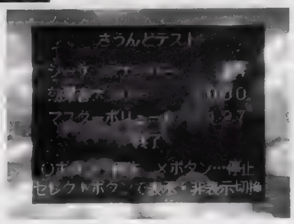
ＳＤキャラがカワイイ『デジカルリーグ』のちょいワザを２つ紹介しよう。タイトル画面で◎、✚右、×、下、□、左、△、上、R1、L1、R2、L2と入力すると、各球団のメインキャラの顔がリアルになるぞ。また、オーダー編成画面でR1、L1、R2、L2、R1、L1、R2、L2、R1、L1、R2、L2と入力。コマンドが成功するとチョコボの足音がして、コンピュータ同士の試合を見られるようになるのだ。これを見てプレイの参考にするといいかも。



▶げっ！ 落合の顔が変になった!! いや、元の顔はともかく、でも、どこか変（笑）。

LV20 ドラゴンボール ファイナルバウト

★サウンドモード発見



▲曲が聴ける！ だからどうしたと言われればそれまでだけど、やっぱりゲーム中の曲を聴けるというのはうれしいよね。

隠しキャラコマンドに続いて、今度はサウンドテストモードを紹介しよう。タイトル画面でL1＋L2＋R1＋R2と入力して、コマンドが成功すれば背景が一変。これでゲーム中の音楽や効果音を自由に聴くことができるのだ。中にはカラオケも入っているぞ。

LV20 クイズなないろDREAMS 虹色町の奇跡

★アイコンを変えちゃえ!

魅力あふれるキャラが大人気のクイズゲームで、ちょっとした小技をご紹介。ゲーム中に妖精のカーソルが表示されているときに㋝を押すと、カーソルのキャラクターが変更されるぞ。

LV50 ときめきメモリアル対戦とっかえだま

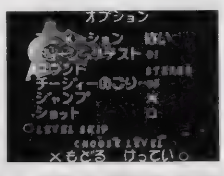
★いきなりあの娘が使えます

以前に紹介した隠しキャラ「館林見晴」を簡単に使用するコマンドが見つかったぞ。名前入力画面で「えんじぇる」と入力すれば、全員のエンディングを見なくても館林が使えるのだ。

LV50 チーヅィー

★超お便利パスワード集!

アクションは苦手という人に、お役立ちのコマンドを２つ紹介しよう。パスワード入力画面で×、×、□、◎と入力すると面セレクトが、△、◎、△、□で面セレクト＆無敵モードが使えるぞ。ちなみに面セレクトの使い方は、パスワードを入力したあとにオプション画面に移って、メニューの一番下までカーソルを合わせること。すると「ＬＥＶＥＬ ＳＫＩＰ」の表示がでるので、好きなステージを選ぼう。これで、誰でも簡単にエンディングを見ることができるぞ。



◀このようにオプション画面に追加されるぞ。



◀敵に触れてもノーダメージで、イイ感じ。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥ 8,000分の商品券
50	￥ 6,500分の商品券
20	￥ 4,500分の商品券
0	￥ 2,000分の商品券

あて先
〒101 東京都千代田区
神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
DPSウラワザ係
FAX
03-5281-5232
24時間受け付け中！

今回の採用者：LV80（２名）／埼玉県 古坂寛くん、京都府 河盛淳くん。LV50（４名）／千葉県 杉田奈美くん、東京都 美浦陽介くん、岡山県 富安弘くん、秋田県 上浜康二くん。LV20（４名）／北海道 石山志保くん、静岡県 畠野祐司くん、愛知県 佐武仁史くん、神奈川県 清水宗治くん。

フロントミッション セカンドはじめて物語

PSの機能をフルに使い、すべての面がパワーアップした『フロントミッション セカンド』。S・RPGファンなら絶対満足できる秀作だぞ。今回の「はじめて物語」は、このゲームの魅力を大紹介！

まんが／岩瀬さとみ

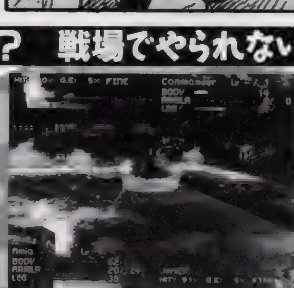


ナンのために命をかけるのか？　戦場でやられないための正しいやり方　その1

●マニア も納得、超本格派のSF・シミュレーション・RPG!!

『フロントミッション』といって真っ先に思いつくのは、コンシューマでは初の、オリジナル設定の大ヒットロボットSF・シミュレーションRPGということだろう。SFCで登場した第一作は、ハードな世界観とシリアスに徹したストーリー展開、シビアな戦術、そしてパーツを組み替えることで多彩に姿を変えるヴァンツァー（ユニット）などによって、多くのSLGファンを虜にした。

今回の『セカンド』では、その基本コンセプトはそのままに、PSの表現力を最大限に活用している。特に3Dポリゴンを駆使したバトルシーンは必見モノ。重量感あふれるヴァンツァーの動き、緻密に描き込まれた背景、吹き飛ぶパーツ、爆炎など、細部にまで凝ったディテールがバトルのリアリティを高めている。もちろん、前作で好評を博した要素も細かな改良が行われ、ゲームとしての完成度もよりUPしている。パーツやスキルのバリエーションから、ストーリーの見せ方に至るまで、さまざまな工夫がなされているのが印象的だ。



▲ヴァンツァーの動きはもちろん、カメラアングルも考慮されたバトルシーン。

前作では、北米と南米を併合した巨大国家USNと、アジア諸国による経済共同体であるOCUとの対立を中心にストーリーが展開した。が、今回はその10年後、東南アジアが舞台。OCU内部での紛争がメインとなる模様だ。物語は、OCU傘下のアロルデシュ人民共和国で、貧困に喘ぐ祖国を見かねた軍部が暴走、クーデターという手段に訴えるところから始まる。クーデター軍は瞬く間にアロルデシュ国内を制圧。彼らは要人を人質にとり、アロルデシュのOCUからの独立を要求する。そんな中、OCUのリミアン基地で、クーデター軍の襲撃を辛くも逃れた主人公は、仲間とともにアロルデシュからの脱出の機会をうかがうのだが……。といった相変わらずハードな展開で、プレイヤーを引きつけて離さない。この続きはゲームで確認してほしい。



ナンのために命をかけるのか？　戦場でやられないための正しいやり方　その2

●キャラの育て方とスキルセットが勝負のポイント

このゲームの楽しみの1つは、独特なキャラクターの成長システムだろう。キャラの戦闘経験値が、遠距離戦、接近戦、格闘戦の3種それぞれ独自に蓄積されるシステムとなっている。そのため、プレイヤーの好みのバトルスタイルによって、キャラクターの成長は大きく異なってくるわけだ。また、キャラのステータスで見逃せない要素がもう1つある。それは豊富なスキルの存在だ。

スキルとは、キャラクターや、ヴァンツァーそのものが持っている特殊技能の総称で、主に戦闘で経験値を蓄積することで取得できる。前作でもお馴染みの要素だが、今回はそのバリエーションが大幅に増加しているのだ。今回スキルは、「バトル」「オーナー」「COM」の3種に分類されている。バトルスキルは従来のスキルに相当し、パイロットがレベルアップすることで取得できる。1人4つまでセット可能で、戦闘中に一定の確率で発動する。一方、オーナースキルは敵のパーツを破壊すると得られる、オーナーポイントの蓄積で取得できる。特徴は、自分自身ではなく、周囲の敵や味方に影響を与える点。そして最後のCOMはコンピュータを強化することで取得できる。



▲パイロットが装備していない武器を使うスキルをセットしたりしないよう注意。

これらのスキルのセットの仕方によっても、キャラの特性は大きく変化する。当然、この選択がバトルを制するための重要なポイントにもなってくる。ちなみに、序盤でのお薦めスキルは「クリティカル」「フェイント」「スピード」「ヒット&アウェイ」など。逆にあまりお薦めできないのは「レッグファースト」。一発目の攻撃が必ず足にヒットするため、経験値を稼ぎたいときにはなかなか有効なのだが、敵を素早く倒したい場合は邪魔になる。こちら側の戦力が敵より優位にあるとき以外はセットしない方が無難だろう。なお、スキル選択の基本は、メインに使用する武器や戦場を考慮したい。

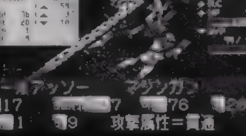


ナンのために命をかけるのか? 戦場でやられないための正しいやり方 その3

●ミッション型S・RPGの基本は試行錯誤にあり!?

この手のゲームに初めて触れるプレイヤーにとって、最も頭を悩ますのはヴァンツァーのセットアップだろう。特に『セカンド』では、アーム、ボディ、レッグなどのパーツに武器、シールドなどなど、考えなければならない要素が実に多い。しかも通常の作品と異なり、誰もが認める最高の組み合わせというものが存在しないのが厄介だ。例えばボディ1つとっても、防御力が優れているものはHPが低く、逆にHPが高いものは防御力が低い。また、防御力、HPともにそこそこ優れていても、エンジンの出力に不満があるといった具合に、それぞれのメーカーのパーツに一長一短が存在する。こうなると、パーツの組み合わせは、ミッションの性格や、プレイヤーの好みによって大きく左右されることになる。まあ、この多様性こそ、このゲームのおもしろいところでもあるのだが……。敢えて指針を示すとすれば、バランス重視といったところだろうか。HP、防御力、出力、重量、コストなど、相反する要素の妥協点を見出すことが重要だ。

次に武器に関してだが、これはパーツよりは選択しやすい。まず、ミッションの性格によって、ある程度必要な武器が見えてくるからだ。例えば航空機が多く登場するミッションであれば、対空装備は不可欠となり、移動が制限されるマップでは、遠距離攻撃武器があった方が有利となる。このように、登場する敵や、戦場の地形などに応じて、装備を変更するのが基本だ。さらに、各パイロットの能力によっても、武器を限定することができる。例えば近距離攻撃が得意なパイロットなら、マシンガンやショットガン、遠距離攻撃が得意なら、ミサイルやグレネードといった具合だ。ただし注意してほしいのは、あまり偏った武器セットをしないこと。近距離が得意だからといって、近距離の武器だけしか装備しないなどというのは考えモノである。



▲武器は、近距離&遠距離のように複数の攻撃法が選択できるようにセットせよ。

フロントミッションセカンド はじめて物語

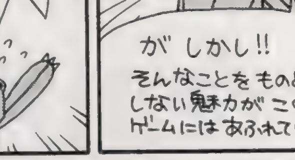


ナンのために命をかけるのか？ 戦場でやられないための正しいやり方 その4

●メインのシナリオ以外のお楽しみもけっこうある

メインのシナリオが良くできているのはもちろん、それ以外のちょっとしたお楽しみも充実している。その筆頭はやはり闘技場だろう。前作でも存在した闘技場だが、その遊び応えはよりUPしている。1対1のソロファイトに、通常のバトルとは異なったシステムを導入したのに加え、最大5対5のチームファイトを追加。さらには育てたキャラを用いた、ユーザー同士の対戦までフォローしている点は見逃せない。また、この闘技場以外にも、シナリオの本筋とは関係ないイベントがいくつか盛り込まれている。

キャラクターの育成、自分好みのヴァンツァーの組み立て、多彩に変化するミッションと緻密な戦術、それに良く練り込まれたストーリーと、さまざまな魅力を兼ね備えた本格派のシミュレーションRPG。前作にハマったユーザーはもちろん、この手の作品が好きな人なら、



▲5回分の攻撃を先行入力するソロファイトは、通常とは違う読みが要求される。

誰もが楽しめる内容に仕上がっているといえるだろう。だが、全く不満がないわけではない。例えばマップ上での敵味方の区別がつきにくい点。HPのゲージの色によって、敵味方やNPCの違いを表しているのだが、イマイチ見分け辛い。また、立体的なマップのため、行動範囲などがやや把握し辛いのも気になった。できれば、バトル直前に表示されるマップの平面図のようなものを、常に参照できるようにして欲しかった。もうひとつ気になったのは、バトルシーンに移行する際のCD読み込みの長さ。我慢できないほどの長さではないのだが、最適化技術では業界の最先端を行くスクウェアだけに、ここはもう少し頑張ってほしかったところ。あるいは、ビジュアルがカットできるモードがあっても良かったような気がする。

まあ、これらの不満は末節の部分であり、こういった不満が出るのも、ゲームそのものの完成度が高い故のことなのだが……。

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

5人の偉人のコラムが載っている電撃コラムスである。大丈夫、まーかせてっ！　……違う、バルバンサーの変身ポーズはこうだっ！

読むほどにイラストがうまくなる（熟成）
教育にわるい

風上旬プロフィール　いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター。またの名を絵描きさん、ドット屋さん。例を挙げ出せばキリがない風上旬先生にファンレターをあげましょう。



イラスト／風上旬

★またお会いしましたね なんだかんだ言ったって

〝よっつコマ漫画〟（注１）を描きましょう！　自分なりのコツさえつかむことができれば、とても簡単なものなのです。筆者のもとに送られてくる手紙の中には「どうしたらおもしろい〝４コマ漫画〟（注２）が描けますか？」というのがよくあったりする。私は本職の４コマ漫画師ではないのだけれども、そんなのでいいのなら、お教えしましょう。４コマスクール開校です！

このページを読むだけで、簡単にスラスラと描けるようになります。手間は取らせません。在宅だからお部屋の中がスクール気分、映画館の中がジェットコースター気分、この湯上がりタマゴ肌はまるで10代の気分、別れたはずの２人なのに「お願い……今だけ」恋人気分、家政婦なのにちょっとした探偵気分、バンダナを足に巻きつけただけのクセして街のファッションリーダー気分……などとあなたをいい気分にさせることうけあいなスクールです。

まず４コマ漫画の必需性と、その役割について我々は知っておかなければなりません。今や、どのような出版物にも必ず４コマ漫画というものはあります。新聞は言うには及ばず、週刊誌や地元タウン誌、はたまた宗教誌にまで、その活動の場は広がっております。

４コマ漫画というものには、難しい文章で疲れた頭を休ませる心の休息的効果、ストレスに病む現代人におだやかなやさしいユーモアを届ける一服の清涼剤的効果、将軍の力を強めて大名の力を弱めることが目的の参勤交代的効果、遺伝なんて関係ない20歳をすぎてもまだまだ身長は伸びるんだよ母さん的効果、スクウェアが『ＦＦ』で見せたハデな画面的効果、カル〇ャー〇〇ー〇の広告はいつまでたっても地味で進歩がないように思うけど大丈夫なのかなパブリシティ的効果……などがありますので４コマ漫画を描くことにより、大勢の人から感謝の声をいただけるしかけとなっております。よろこばしいですね。次回の講義は「ネタの発想」についてです。よろしくお楽しみに。

（注１）４コマ漫画のこと。（注２）１コマ漫画のこと。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い! Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真近況 編集の渡邊くんがアメリカに消えて誰がこのコラムの担当になるのかと思っていたら、入道くん。しかも1発目からスケジュール間違えるし。いきなり間違えるなよ〜(笑)。

★ウィンドウズCE搭載マシンの可能性?

ついこの前の話、「ウィンドウズCE搭載のマシンなんていい加減にしろ」と書いたら、日経を皮切りに朝日新聞にまで「セガ(・エンタープライゼス)、次世代128ビットマシンを、ウィンドウズCEベースで開発中。1999年内発売の見込み」なんて書かれる始末で…、まぁ僕としてはメンツまる潰れって感じ。

裏には政治的な匂い(アドバルーン的な意味合い=意図的な情報露出)がプンプンしてくる記事だったとは思うんだけど、それはともかくとして、このマシン、本当にどんなマシンなんだろうか?

だいたいコンピュータ業界では、99年なんてのは遠い未来で、とても想像できないところが多々あるのだが、ともかくムリやり想像してみようか……。

■まず、ウィンドウズCE搭載ということ。

今までウィンドウズCEはゲームマシンに載せるには大げさ過ぎるだろうし、どう考えてもユーザーにメリットがほとんど感じられないと思っていたのだが、ウィンドウズCEを載せることで2つのメリットがメーカーに存在することには気がついた。

まずウィンドウズ系のソフトを作るってことは、たぶん「DirectX」(ウィンドウズ上で、非常に高速なグラフィック表示を可能にする技術)もしくはその変形を使用するんだと思うんだけど、これを使うということは、「パソコンへの」移植が簡単になるということだ(ただし、「パソコンからの」移植が簡単になるわけではない。最近のパソコン専用のソフトは容量のケタが違うのだ)。

次に、ウィンドウズCEが搭載されるとすれば、パソコン通信に関係する技術や機能もちゃんと搭載されるだろうから「ネットワークゲーム」への対応が、従来のゲームマシンにはないくらい簡単になるだろう。これは、ユーザーにとっても明らかなメリット。

■反面、デメリットとしては、ウィンドウズCEが載ることで(新聞記事によれば)、ライセンス料が500円程度かかる……ということは、そのマシンの定価になったときには、だいたい1,000〜1,500円値段が上がることを意味する。ゲームマシンの値段というのは元来安いものなので、これでも定価の5%とか3%にはなるわけだから、消費税ぶんぐらいはそのまま値段が上がってしまうということになるのだ。

これはユーザーにとっては明らかにデメリットだ。

■と、まぁ、ウィンドウズCEについては、こんなことが考えられるのだが、ワケがわからないのが「128ビットCPU」。

というのも、99年発売をメドにするならば、CPUなどは現在ある(現在供給しうる)ものをベースに設計するはずなのだが、現存するCPUではバス幅の大きなものでも64ビット。128ビットのバス幅を持つメジャーなCPUは、現時点ではどこにも存在しないのだ。

次に、もし仮に日立が開発しているとしても(新聞記事による)、今、開発しているものを99年発売のマシンに搭載するなんてことは、コストの面から考えても、開発環境の面から考えても、ちょっとあり得ないって考えるのが普通だ(メリットがあまりにもなさすぎる)。

つまり、新開発のCPUを搭載するなんてことはまずありえない、ムリのある考え方なわけだ。

では「128ビット」とはなんなんだろうか?「64ビット級」って宣伝のように「128ビット級」なのかもしれないが、そんなバカバカしいことを今からやるはずもないので、まじめに考えてみよう。

まず「128ビット」がCPUかどうかはともかく、バス幅であるのはたしかだろう。

少し専門的な話になるが、いわゆるバス幅(8ビットCPUとか16ビットCPUの「8」とか「16」の部分)は、車で言えば「走る道の広さ」に対応し、そして「動作クロック」がその道の「最高速度」に対応している。

さて、バスの性能……つまり、転送速度は「道の広さ×最高速度」、すなわち「バス幅×動作クロック」が基本的な計算となる。そこで速度を上げる(性能を良くする)ためには、単純な話、「動作クロック」を上げるか「バス幅」を広げるかのどちらかを選ぶことになるわけだ。

で、今の技術では動作クロックを上げるのには、ものすごくお金がかかる。具体的な言い方をするなら、ゲームマシンよりずっとコストをかけられるはずのパソコンですら、バス動作クロックは、この数年ほとんど向上していないぐらいなのだ。

ということは、今の技術で、あまり値段を上げずに速度を上げるためにはバス幅を広げるしかない。

でもCPUは現在のところ、せいぜい64ビット程度だとさっき書いた。では、そのほかにバス幅が必要で、新開発のチップを載せる価値があるのはどこだろうか?

■答えはたぶんグラフィック関係のチップ。

まず、グラフィックはゲームマシンでは特に重要な部分だし、また、特にスピードが必要なところでもある。そして、その性能を、あまり値段をかけずに上げるためには「ビット幅を広げる」のが一番。しかも、CPUからは独立しているので、独自のバスを持ってもかまわない。

そしてなにより、現実にパソコンの世界のグラフィック関係のチップでは「128ビット」のバス幅を持っているモノが存在しているのだ。しかも、128ビット処理のグラフィックチップは、今現在、だいたい最高性能に近いモノで、2年後ならば、ゲームマシンに載せることも(コストの面でも)不可能ではないと考えられる。

そんなわけで「128ビット」というのはたぶんグラフィックチップのことかなぁ、と予想しているわけなのだ。

■さて、では出るか出ないかわからないし、それこそウソかマコトかもまだわからないセガのニューマシンの予想をまとめると……。

「ウィンドウズCEを載せることでパソコンとの親和性を高くし、モデムなどを搭載してネットワーク(オンライン)ゲームを可能にして、グラフィック処理は128ビットにして、大幅に性能アップしたもの」。

……これなら、技術的に見ても納得がいくし(ウィンドウズCEには疑問があるが、これは出てくるまでなんとも言えない)、99年に発売されてもなんの不思議もないかなと思うのだ。

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール　「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つほどの腕前なので、ＲＣＧならＯＫ！　「虹色の青春」もバッチリでグーです。

★ハッピーエンドは八方美人でVゴォ〜ル

朝夕は秋の虫の声が聞こえてくるものの、日中はまだセミがガンバッて鳴いているという今日この頃、北海道では早くも紅葉の便りが聞こえてきました。夏を惜しみつつ、ここでセミについてちょいと……日本のセミはナント32種類いると言われているそうですが、実際にはそんなに聞き分けられないものですよね。でもそれもそのはず、関東地方で鳴くセミは6種類なんですって。よく見るアブラゼミは、幼虫時代を土の中で生活し5〜6年かかって成虫になるんですよね。ということは今、土の中で幼虫しているセミさんたちは、21世紀に羽ばたいて行くんだぁ……住みやすい環境であることをただただ祈るばかりです。

話は変わって……世界を悲しみに包んだダイアナ元妃のニュース。あまりに突然のことで本当にショックでした。テレビで弔問の受付をしていることを知り、千鳥が渕にあるイギリス大使館に行きました。半旗が揭げられ大使館前にはたくさんの献花があり、400〜500人の行列ができていました。老若男女、国籍を問わずに並ぶ人々を見て、本当にたくさんの人にダイアナ元妃は愛されていたんだと痛感しました。私はダイアナ元妃を思い薄いピンクのミニバラの花束を献花しました。世界に生中継された葬儀では、エルトン・ジョンがダイアナ元妃のために作った歌を歌い上げましたね。驚くことに、その感動的な歌の一節に〝Good-bye English Rose〟とありました。その人生はいろいろな苦難もあったと思いますが、ダイアナ妃はまさしく美しく咲いたバラのような人でしたね。



イラスト／よしきくりん

さて、ゲームレポートは「虹色の青春」第2弾をお届けしましょう。前回同様、主人公は早乙女優。まずは4月27日の虹野さんとのお買物イベントから。洋服屋の店長が有閑マダム系のざぁ〜ますおばさまですっごい迫力。こんなお店では絶対買いたくないよね。このおばさまの趣味もかなり疑わしいものです。

また、夕陽の中のきらめき中央公園でのデートはロマンチックでしたね。それからだんだんとお互いの愛情度が増してくると「沙希…」なんて呼んだりして。ちょっとプレイしながらこっちが気恥ずかしくなっちゃいましたよ。好雄の情報によると虹野さんの好感度はバッチリだったのに、その結果はウッッ……ハッピーエンドじゃなかったのよねぇ。ほかの女の子のことほったらかしにしちゃってました。優美ちゃんとはよく話をしたんだけどなぁ。もう一度最初からやり直しだぁー！　もっと八方美人になってやるぅ!!

ゲーム業界のウラのウラ
ドットの忍道

林田篤 プロフィール　たまに電撃ＰＳ編集部に出没する容姿思考共に危険（と自分では思っている）なゲーム絵描き。ＨＰを見つけて、よしきくりんさんも〝ディア風呂〟？　とギモンらしい。

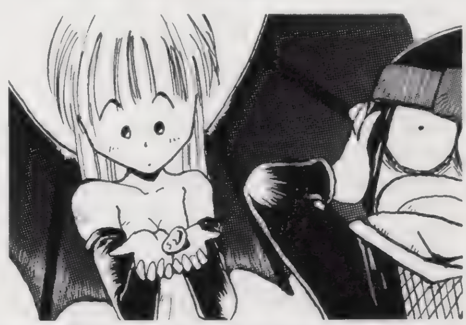
★気がつけば、耳はちぎれて手は血塗れ

9月のはじめにベトナム航空機の墜落事故がありましたが、その後のニュースで、遺体を回収しているスタッフが、遺品の金品をはずしてポケットに入れている、というのを、取材していたカメラマンが見たというものがありました。ダイアナ元英皇太子妃の事故現場からもネックレスや現金が消えていたという話です。オカシな事件が起きてるのは日本だけかと思ってましたが、海外もそうとうダメな事件が多いみたいですね。

さて、今回は海外のパソコンゲーム、『ディアブロ』について書こうと思います。ＰＳユーザーの方でも、雑誌などで名前ぐらいは聞いたことがあると思われますが、簡単に紹介すると、ウィンドウズ95で遊べるクォータービューのＲＰＧで、ウォリアー・ローグ・ソーサラーの３種類の職業からキャラを選んで、イベントをクリアしながら最終ボス「ディアブロ」を倒す、というのが目的です。パソコン同士をネットでつなげて、最大４人で同じダンジョンに潜ることができます。インターネットでは、知らない人(望むならアメリカ・ドイツ・中国などの外国のプレイヤー）とパーティーを組むことも可能（というか、そちらがメインの人も多い）です。

このゲーム、今年の春頃に日本でも遊べたのですが、出たときは各ゲーム会社の開発では、タイヘンなことになっていました。パソコンが何台もあって（当然利用は無料)、ＬＡＮ（ローカルエリアネットワーク）でつながっていて、ゲーム好きの人間が集まっていれば、やんごとなし、とは思いますが、マスターアップ（開発の締め切り）も近いのに知り合いから「〇〇さん、最近仕事してくんないっス」と聞かされていたときに、本人から「今レベル30だぜー」とか電話で聞くと、「てめー（怒)」って思うでしょう。まぁそんなことがあって、個人的には「オレはやらん」と決めていたのですが、ふとしたキッカケで遊んだ瞬間から、すっかりトリコになってしまいました。『トルネコの冒険』よろしく毎回姿を変えるダンジョンを、仲間数人と協力して進む。しかも操作は簡単とくれば、おもしろくないわけないですね。残念ながらメッセージは全部英語ですけど（笑)。

つくづく、「ゲームに罪はない。悪いのは人間」というのを実感します。自分もその「罪のある人間」になりかけているのは感じていますが、サキュバスのステキなおしりを追いかけて、今日も「地獄」に降りていくことでしょう。うーむ、やんぬるかな、かな？


イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。ゲーム業界のことならなんだっておまかせなのです。

★東京ゲームショウ'97秋(9月5～7日)

秋の長雨が、というと風情がありますが、台風の影響とかで大荒れの天候が多かったですね。今年はどうも台風の当たり年みたいで、具体的なデータはないのですがヒット率というか、上陸率とでもいうのか、発生件数に対する上陸の割合が異常に高い感じがします。

そんな状況の中では比較的好天に恵まれた9月5～7日「ゲームショウ'97秋」が開催されました。今回は開催地を前回までの東京ビッグサイトから千葉県の幕張メッセに移し、6ホールという広大な面積を確保しての開催となりました。まあ、前回までの「狭い」「暑い」「混みすぎているからなんとかしろ」といった不満は大幅に解消されたようです。

まあ、「おもちゃショウ」に匹敵するくらいの広さですから、ゲームソフトという単一のジャンルだけでこの広さまで育ったのかと思うと感無量です。今までのせまい会場からいきなり広いスペースになったせいか、どう使ったらいいのかわかんなかったのでしょうか、ブース内がやたらにごちゃごちゃしたところも多かったですね。

新作をひっさげてデビューするソフトハウスさんなどの新規出展社もかなり多いようで、出展社数は前回の104から大幅アップの……あれ？　今回も104!?　どうして？　そこで、前回のガイドブックを引っぱり出して比較してみたところ、何と33の出展社(約3割！)が入れかわっていました。

まあ協賛出展などの関連企業で、ゲームの出展ではなかったブースが新規参入メーカーさんになっていたり、前回は出展を見合わせたけれど今回は出展といった具合に入れかわったソフトハウスさんがあったりと、3割のソフトハウスさんがツブれて入れかわったワケではなかったので、ちょっと安心しました。

しかし中には、発表したソフトをついに発売することなく撤退していったソフトハウスさんもあって、ソフト戦国時代となってきたことが感じられます。

開発の遅れや発売時期の決定に苦慮しているケースも多く見られました。春のショウで「夏発売予定」だったタイトルが、そのまま「冬発売予定」になっていたのもチラホラとありましたね。前回のガイドブックをお持ちの方は比べてみるとけっこうおもしろいですよ。中にはタイトルや内容が大幅に変わってしまっているのに、同じ売り文句で押し通しているところもあったりして……。

さて、全体的な傾向から見てみると、やはり堅調に売れ筋狙いの作品が多かったですね。対戦格闘、戦略型ＳＬＧ、育成ＳＬＧ、ＡＶＧあたりが中心で、これにＰＺＧやスポーツＳＬＧが続きます。どれもヒット作の影響を大きく受けているのが特徴で、営業的な意向が前面に出てきているようです。前述のように新規参入のソフトハウスも増えているのですから、もっと斬新な提案を期待していたのですが、あまり冒険はできないといった感じでちょっと残念でしたね。

今回、特に目についたのはＲＣＧ系のソフトです。個人的にも好きなジャンルですので、ちょっとうれしいですね。本家ＳＣＥＩの「グランツーリスモ」のグラフィックは感動モノです。視点の設定とディテールの表現が、今までのＲＣＧとは明らかに違います。このジャンルの特徴としては、ゲームそのものにプラスワン的な要素を持たせた作品が多かったことです。中でもＥＡＶの「オーバードライビン スカイラインメモリアル」は、元Ｒ32オーナーだった私としては期待大です。エポック社の「名車列伝」は70年代の市販車ベースのレーサーが、当時のサーキットを走るという、喜ぶと年齢がバレそうな作品です。このほかにもポルシェあり、チューンドカーありと、多方面に発展をみせています。反面、ゲームとしてのカーレースは、ＳＬＧとしての正確さと、ゲームとしての感覚をどのようにバランスさせるかというのが最大の難関です。会場でかなりの数をテストプレイしてみましたが、ゲームとしてのバランスが取れていない作品が多かったのが気になりました。発売までにはしっかり仕上げてほしいですね。

このほかにはアーケードやパソコンからの移植が増えてきています。アーケードでブレイクしているタイトーの『電車でＧＯ！』が、早くもＰＳに登場です。プレイしたいがゲームセンターでは恥ずかしくて、という年配の人も多かったようなので、これでＰＳを買いに走るお父さんが増えるかもしれません。

パソコンからの移植では、DOS/Vで大ヒットした『コマンド＆コンカー』や『メックウォリア2』などが期待されます。どちらもパソコンではＣＰＵの能力がかなり要求されたソフトだったので、ゲームマシン上でどのように仕上げられるかが楽しみです。また、新しいジャンルのマルチメディアとして注目された『ジャングルパーク』のような作品も、ゲームユーザーの層を拡大する効果が期待されます。

ゲームファンのお祭りとして、徐々に定着してきた感じのするゲームショウですが、一般客が気軽に参加できるイベントや、会場での即売をもっと増やして今後も盛り上げていってほしいと思います。

■広い会場を1日中歩き回ってかなり疲れましたが、恒例となったコンパイルさんのショップで、かみさんのおみやげに「ぷよまん」と新製品の「ぷよせん」を買って、プレゼントの「魔導メガネ」をかけて帰路についたのでした。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応

やがて来る未来の自分のために熱くがんばる…知恵と八ガキの読者様ページ



(手違い入れ忘れにより担当編集手書き)↓ まんが/岩瀬さとみ

過ごしやすくなってくると、無性にヤリたくなるのがゲーム。え？ 暑くても寒くてもヤリたいって？ その通り！ ではレッツプレイなのです！ って前フリはまるで意味なし。

PSの奴隷はオレってどんなに頑張っても成績上がらないよ。これはゲームを絶たないとダメかなぁ？ なんていう「悲しいけどこれ、受験なのよね」なPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。描けば楽しいです。きっと。

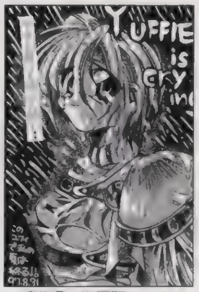
そんなに悲しい目をしてオレを見るなよ。なんだよ、ちょっとくらいいいじゃないかよ！　電撃読むの忘れてても！　……わ、わかったよ……電撃プレイステーションの読者ページ、PSの奴隷、略して「DPSど」は11ページで大迫力、ゲームの話題満載、それ以外も満載、掲載ハガキ枚数、隔週発売専門誌最強のスペックを誇るんだろ？　今号からまた毎号読むよ。なんかさ……最近自分に腹がたってたんだよ。オレ。どうして板橋区の東板橋公園の羊はハガキを食べないんだろうって。そりゃそうだよな……山羊じゃないんだから……（続くない）。

なんか今回前号との間隔が短くてしめ切り早いよ！

と、今言うな。な。タダでさえイロイロ迷惑かけてるんだから、奴隷の入稿は（出版マメ知識：印刷所に原稿を入れるのを入稿と言います）。



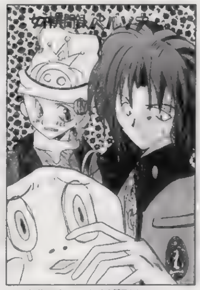
▲東京都　おおばわかこさん：ウヒャヒャって喜び方はかなり楽しそうです。

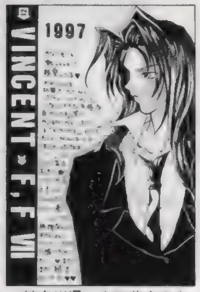


▲千葉県　瀬羅阿ここさん：私の夏が終わったわけですね！　熱い夏が！

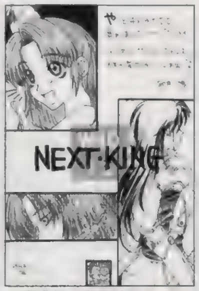


▲石川県　とくめいさん：シナリオにはイロイロと細かい穴がありますよね。


▲大阪府　小林賢治さん：レイジの鎖はやっぱりスゴイですよね。気合い。



▲神奈川県　小林恭介さん：鍛えれば強いですよ。彼。リミットは……ですけど。



▲東京都　卯月渉さん：ED見るの大変ですよね。対戦楽しいですけど。

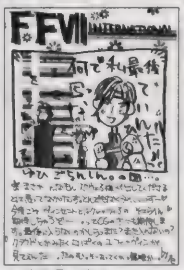

▲埼玉県　瀬屋点子さん：見られてます。多分バッチリ見られてます。


▲広島県　神野ゆきさん：慣れちゃえばOK。愛さえあれば慣れるのも早いし。



▲北海道　広瀬川秋人さん：大変ですよね。友だちとの会話。


▲兵庫県　きつきさん：移植はないんでしょうかねぇ？　本当にムリ？

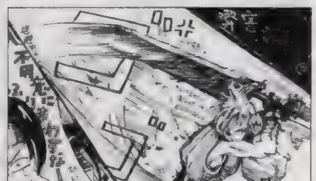


▲千葉県　壱さん：入ってたらいいですけど……ムリですかねぇ？

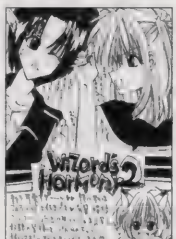


▲静岡県　たちばなあやさん：そうですね。キスシーンありますし。


▲千葉県　彩軌彼方さん：テレルでしょう。やはり。男としては（笑）。

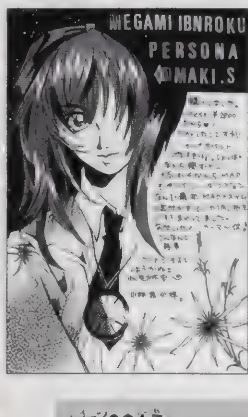

▲長野県　からもも実里さん：狭いところでの戦闘には注意しましょう。


◀東京都　卯月渉さん：だって周りが……かなり厳しげな人ばかりですもんね。



▲大阪府　ひなせゆきさん：イロイロ付属してるキャラに弱いの法則です。

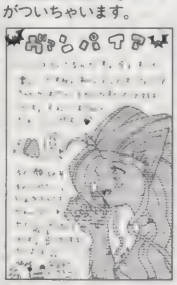

▲東京都　祥人さん：2P対戦は大抵1発でケリがついちゃいます。



◀神奈川県　小林恭介さん：そんな時に付録の電撃プレイクエスチョンSPがお役に立ちます。って自力で解いた方が楽しいですが（笑）。


◀京都府　うどんくうどんさん：「2」のタメにも完全クリアをお薦めします。


▲千葉県　のこさん：夏でしたが……考えてくれたんでしょうか？


▲千葉県　シンウィさん：やりたすぎって言葉がなんとなくステキです。

「実は私、本気で、ゲームライターになりたい17歳（男）です。質問させて下さい。以前、ゲームライター講座拡張版？　でライターになるには文章力よりも「人間関係をきちんと考えて行動できる人」の方が有利と書いてありましたが、実際にはどんな感じのスキルが必要なんでしょう？　もっとくわしく教えていただけないでしょうか？」神奈川県　名護シンイチロウさん：

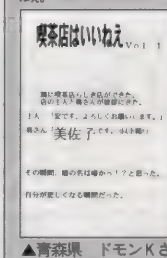
ん～、あの……なんというかですねぇ……。そんなに難しいことではなくてですね、ただ、ゲームライターになるには、「フリーライター」という職種に付くためのスキルを身につけていた方が有利だというだけです。「フリー」とは当然、自由の意味ですがフリーアルバイター、略してフリーターのフリーとはちょっと意味が違います。フリーターのフリーは大抵「定職に就いていない」という点を指してますから。ゲーム雑誌に原稿を書くライターは基本的にフリーのライターです。日本語なら「会社組織に属さない文筆業者」となります。この「会社組織に属さない」状態で文筆業を続けるのが結構難しいわけです。最初はとにかく仕事に規則性がありません。突然「ねぇ、このゲーム担当してよ」と言われたと思ったら、次号は全く音沙汰なかったり。当然、収入もバラバラ。拘束される時間もマチマチ。安定なんて言葉はコレッぽっちも見あたりません。なので、まずは家庭に理解があったり、覚悟がないと始められません。これは小説家、イラストレーター、マンガ家さんなんかも同様です。で、その上で、ゲームライターには人間関係の維持なんていう能力も必要になってきます。覚悟を決めるほどゲームが好きな上に、編集部に来たらちゃんとアイサツして、先輩を上に立て、愛想良くして、なんてことを自然に出来ないと×なのです。まあ、それこそ、普通に就職したり客商売系でアルバイトを経験していれば当たり前のことなのですが、覚悟を決めるほど、ひとつのことにのめり込んでいる人の中にはそういう基本的なことを知らない（経験したことがない）人が少なくないのも事実です。ゲームライターはその辺のスキルがないと、大抵続きません。偉くなってからワガママになることは可能かもしれませんが（笑）。スタートは同じでも、小説家、イラストレーター、マンガ家さんなら、才能があり、いい作品さえ上げてしまえば、性格なんてモノは最初からあまりとやかく言われないですからね。編集部は文章能力ならば育成可能ですが、礼儀作法を基本から教えることは不可能なのです。それなりに向き不向きがあるのは確かでしょう。

ロボコン0点な人

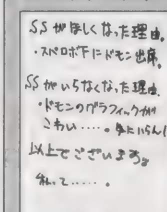
インターナショナル

今週の無駄使いは思った通りスキャナーの巻　（た）

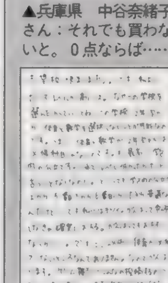
というわけで、ギャラが出たとたんスキャナーを購入しました。買ったのはプリンターと同じエプソンのGT－8500。まぁ、上を見ると切りがないので、これくらいが妥当なところでしょう。さっそくあれやこれやと取り込んで遊んでいます。ところで、うかうかしているうちに『TLS』の本物のトレーディングカードが発売されましたね。そんなわけでトレカ作りはやめました。というかのぞみ以外のキャラは作る気しないというか。そこで、昔からパッケージが気に入らなかった某PSゲームのパッケージを自分で作りました。まだまだ処理が甘いので修正の余地はありますが、それなりの出来にはなったと思う。あと、オリジナルマウスパッドキット用の絵柄を作ってたんだけど、サイズがB5と大きいのでプリントアウト用にDPIを上げて作業してたら、容量が100メガを越え、メモリ不足で何もできない事態に陥ってしまった。取りあえず今度はメモリの増設が急務のようです。と言うよりノートでは色が見えにくいので、早くまともなデスクトップマシンが欲しいです。こうしてまた、無駄にお金が消えていくんですねぇ。



▲青森県　ドモンKさん：それはそれは……。どこです？　そこ。



▲兵庫県　中谷奈緒子さん：それでも買わないと。0点なら……。


▲神奈川県　いくいなさん：というかロボコンでもムチャです（笑）。

けたけど、あれがショップの店員だったのかも知れない。あと、同じくゲームショウで発売していた『マリーのアトリエ』、『メルティランサー』、『EVE』のトレカのバラ売りもしてましたね。スペシャルカードのみですけど。これらの3作には、箱での購入者にTGSのロゴの入ったゲームショウ限定の特製スペシャルカードが配られていたんだけど、これがもうすでに1万円近い値段がついてる。希少価値につけこんだ商売をする者もいれば、それを利用して儲けようとする者もいると。別に今更どうこういうつもりはないけどね。今に始まったことじゃないし。ちなみに『TLS』のトレカは、2箱買っただけでサックリコモンをコンプリート。あとはスペシャルカードが数枚足りないだけなんだけど、周りにほかに買った人が少ないのでトレードできません。まぁ、一般発売されるまで待つとしますか。（ほ）

今度作品持ってこいって。1人で楽しんでるあたりがキサマらしいけど。（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。前々号が決算だったので、今号は全員まだポイントが低いです。さらにハガキ送ってね！

忙しいよね。まあ、「F」発売直前だからしょうがないか。攻略大変そうだ。

勝手にレビューコーナー：今回は珍しく本当のレビューをしてますんでそっちでも見て下さい。といっても１本しかしてませんけどね。と言うわけで今回の勝手なレビューはなし。ていうかほかにゲームしてないし。ゲームショウの取材は業者日に行き忘れて一般日に行くという暴挙をしでかしたため、ほとんど何も見てません。最初の30分で必要なことすませて周りみたら、もうまっすぐ歩けない状態でした。んなワケで先行発売されてた「ＴＬＳ」のトレカだけ買ったら（それでもコレだけは忘れてない）とっとと退散してしまいました。そんでもってゲームショウの２日後くらいにとあるカードショップにいったら、まだ一般発売されていないハズの「ＴＬＳ」のトレカのスペシャルカードが、１枚３０００円でバラ売りしてました。商魂たくましいというかなんというか。そう言えば会場で10箱くらい買ってる人を見か

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

篠原ともえのしゃべり方って「魔法使いサリー」のヨッちゃんに似てるなぁと思いながら歩いてたら、駅前のデパートからサリーちゃんの主題歌が流れてきた。俺の負け。（中）

つい先日、東京ゲームショウなんてイベントがありましたが、今年はこれといったビッグタイトルもなかったようで。行けなかった俺様はとりあえず満足でした、ええまったく！　さすがに１週間近くも編集部で合宿（笑）してると、人間が後ろ向きになっちまいますな。でも正直言うと、TGS自体はけっこうどーでもよかったりして。ショックだったのは、電撃のイベントに池脇千鶴が出てたって後で聞いたときよ。あんときはイス寝続きで体調とテンションが低かった俺も、さすがに外人よろしく頭かかえてくやしがったぞ。……あ、池脇千鶴って三井のリハウスのCMに出てるコのことね。ちょい地味めだけど、ミルキーなルックスと目で感情表現できる演技はけっこう好みなんですよ。電撃の広告だとあまりかわいくないように見えるけど（オイオイ）、俺はイケると思うな。基本的にリハウスに起用されるコが、俺の波長に合うというのもあるけどね。そうそう、リハウスもそうだけど、建築関係の企業CMって成長株のタレントが多く起用される印象があって、個人的に注目してるのよ。リハウスなら宮沢りえ、鹿島建設は桜井幸子、パナホームは榎本加奈子って感じにね。なんていうのかな、やっぱり人気が出るコって、パッと見ただけで人を注目させちゃうと思うんだ。そういった意味で、タレントに関しては自分の“ひと目ぼれ”を信じてるよ、俺は。だから「MyDream」だって買っちゃうんだ（笑）。



▲福島県　くさかべゆかりさん：原点ですよね。やはり。足です。



▲東京都　初陣龍乃助さん：使えなさそうで使える陰陽士。渋いですけど。


▲広島県　白井俊さん：赤毛のエアリスって感じで文学少女なので（仮）。



▲愛知県　志野さん：好きな人はベタぼれの様ですよね。仲間多いですよね。



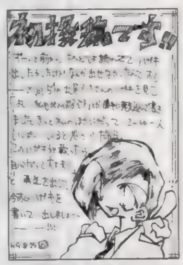
▲徳島県　夜厄日さん：汗ですよね。視線が厳しかったりして。



▲東京都　飛月ゆーきさん：長く遊べますよね。大切なことです。


▲岡山県　藤本Ｒさん：ガンバってます。お友だちにもお薦め下さい。

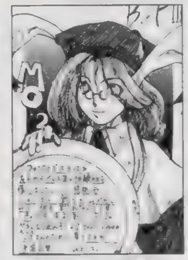

▲東京都　きしりぽさん：パンツ持ったままなのは……マズイでしょう。


▲福岡県　浅科るりさん：特に黒妖精さんはカワイイですよね。


▲千葉県　のこさん：ハガキを出すことから始まるわけです。



▲埼玉県　柳本理さん：ガンバってください。そんな時も大切です。

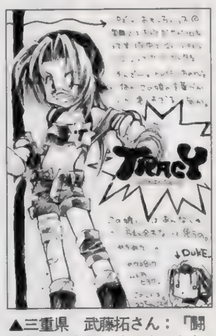

▲東京都　藤神零式さん：戦闘中しゃべるのって嬉しいですよね。


▲和歌山県　田中瑠美さん：彼女もモンスターっていうのが編集部説です。

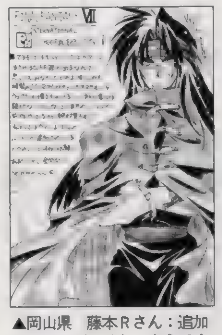

▲神奈川県　すなださん：可愛くなればいいんですけどねぇ？

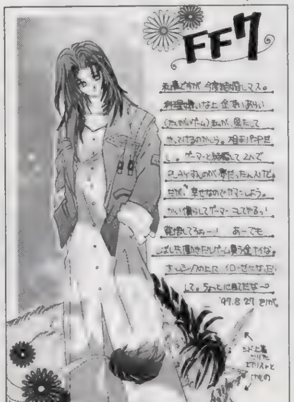

◀埼玉県　眠るカバさん：（笑）２人とも苦労人ですよね。自分の信念のために生きてる点は同じですけど。

▼神奈川県　霧河さおりさん：ガンバって染めていってください。努力あるのみです。自分も相手も楽しいように、徐々に徐々にが基本です。くれぐれも焦りませんように。



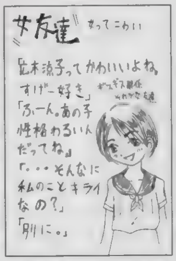
▲三重県　武藤拓さん：「闘神伝」の本編、次はもっとしっかりしてくれると……。


▲岡山県　藤本Ｒさん：追加はソレほどではないようです。ちょっと悲しいです。





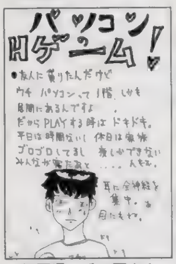
▲神奈川県　Ｇ・紅牙さん：なぜ小学生がバニーなんでしょう？　疑問。


▲新潟県　高橋智子さん：怖いです。女友だち。バトル？



▲福岡県　つとむさん：自分の家の犬がカワイイのは当然でしょう。


▲長野県　楠本由貴恵さん：タトゥーは一生モノですけど…いいですよね。

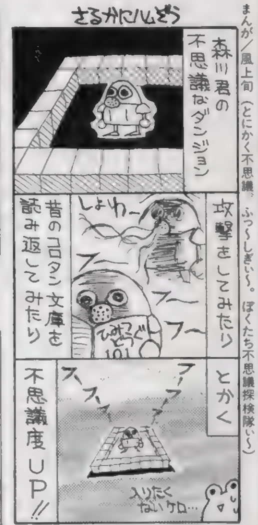


▲福岡県　毛の霊さん：集中です。後ろから誰が忍び寄るか判りません。



▲北海道　鳥太郎さん：日常がコスプレ。いいかもしれません。

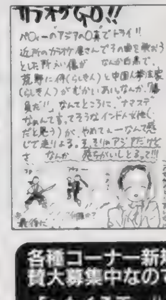
まんが／風上旬（とにかく不思議。ふっ～しぎぃ～。ぼくたち不思議探検隊ぃ～）



★★★カラオケGO★★★

「みんなで歌うのが好きです。たまに店員さんにうるさいって言われるくらい」京都府　シアンさん：

楽しいですよね。みんなで歌うの。やっぱりそれじゃないと。自分が歌ってるときに友だちが曲選んで下向いてるのってなんだか悲しいですから。一緒に歌いましょう。



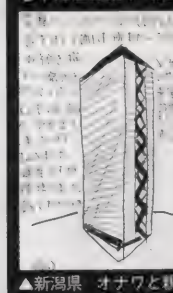
◀埼玉県　オコジョさん：バックの映像はムチャなの多いですよね。アニメ系とか。

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。

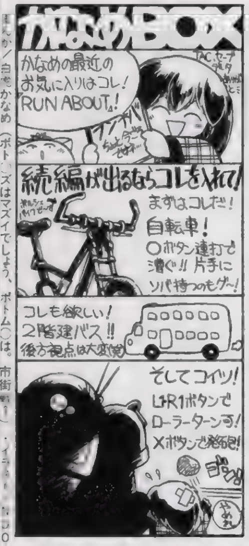
「プリクラＱ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」かなりちゃんと募集中（笑）。


▲新潟県　オナワと親父さん：真のあて先が裏に（笑）。

何故か「こどちゃ」のＬＤボックスを買ってしまいました。いや、犬くんのように前から楽しみにしていたワケではないのですが……。つい勢いで（勢いで６万も使うな！　昔のオレ。おかげで今ピンチではないですか)。まだ半分ぐらいしか見てませんが、すごいアニメですねぇ。やたらと歌うし。あの独特のノリについていけるか、不安だったんですが(不安なら買うなと言いたい、今のオレ）まぁそれなりに楽しんでます。ところで小六隊は、もう出ないんですか？　まさか西村知美が出ていようとは……。しかも１話限りで。（う）

かなめBOX



自宅かなめ（ボト○ズはマズイでしょう、ボトム○は。市街戦!!）

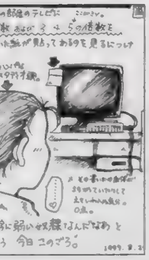
ランキング発表

90：小林恭介
：田中将司
85：Ｇ・紅牙
：祥人
：矢渡
80：広瀬川秋人
75：北原健光
70：むにゃん
：週末の怪人
65：TOMY
：樹塚ともかお
60：NAKO
：のぶすけ
：眠るカバ
55：とりお
：児玉啓太
：Ｓ・風雅
：櫻璃
：卯梨
：望州あゆら
50：谷川蛍雪
：前川

●45：桐生雅士、清和日和子、一郎あきら、甘露なつを、瀬鈴、いわきゆーし、香月りん、神哉龍、●40：うに、神野ゆき、ＲＡＴＡ、湖山たみ、ともの、雨宮五月、壬まどら、50ＳＴＯＲＭ、走馬あづみ、鵜史雷汰、りるひな、●35：うに頭、辻槻景太、ひろし、寿々、いくいな、くさかべゆかり、美波、なみなみ、海座せにょ、立花ありな、ごちうり、古川緋色、十槻久也、炭素分子、如月龍牙、●30：いずみ17、海川さんご、タカハシヂュン、都賀渉、有久翼、長村アキ、ちったん、楠本由貴恵、藤神零式、うつのみやさおり、卯月渉、太一、高橋智子、さかき和子、鳥太郎、白羽優希、かばゆ、彩軌彼方、●25：細矢智子、不二峰子、樹宮匡平、月旅行物語、月子、各務風架、八城隆史、ＴＥＲＡ、ＭＩＫＡ、北尾アンナ、乃亜、蒼月、白井俊、まみこ、貞雅、成瀬祥雄、飯鋼、清平ハルキ、ゆきの、えんぢまる、アウー



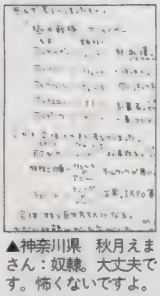
◀神奈川県　佐伯いざむさん：特に全仲間数には不満ですよね。



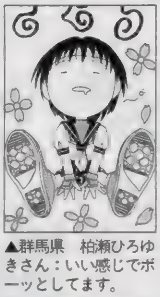
◀長野県　からもも実里さん：ちょっとステキなお話でした（笑）。



◀新潟県　RATAさん：実は年齢をごまかしていた……ハッ殺気。



▲神奈川県　秋月えまさん：奴隷。大丈夫です。怖くないですよ。



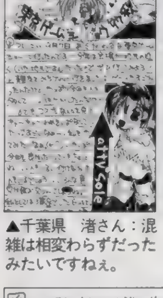
▲群馬県　柏瀬ひろゆきさん：いい感じでボーッとしてます。



▲富山県　いわきゆーしさん：ありそうですよね。かなり。



▲宮城県　NAKOさん：ある意味水爆よりも怖いかもしれません。



▲千葉県　渚さん：混雑は相変わらずだったみたいですねぇ。



▲山口県　GLAYさん：ステキなレターラック。趣味ですからねぇ。



▲愛媛県　ヤレヤレさん：『97』評判いいです。床部でも○です。



▲兵庫県　見浅ひなたさん：良かったです。ガンガンいきましょう。



◀大阪府　紅阿夏さん：ぐはっ！　でもソレも良しでしょう。



◀福岡県　一ヶ谷まみさん：ハッピーエンドだといいですよね。



◀兵庫県　瀬都華月さん：基本的に何でもありデス。言葉通りなのです。

読者参加　小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で)。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは10月３日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この２人（キューは外見は人間。よくできた機械らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。ギルドで語り部に職業とレベルを見てもらっていると、突然その場でクエストを依頼される。

前金でもらった5000Ｇ（通常の20倍以上の報酬だ）で支度を整えると、ボクらは次の日スグに、ギルドの総本山、自治城塞都市ホールステッドへ旅だった。依頼されたお使いクエストは機密レベル５。レベル１の秘密でさえて、普通の冒険者は一生知らないで終わると言われているのだから、どんなに重要で、そしてやっかいなクエストであるのか想像もつかない。

「まあ、でもなんとなく自信はあったんだ」

ローディンに聞かれてボクは答えた。

「なんてったって手紙を届けるだけで5000Ｇだからね」

「でも、危険なんじゃ……」

「一個騎士団に囲まれない限り、今のボクらはやられやしないよ」

それもそうかという顔でローディンも頷いた。ボクは潜在能力を解放されて、それなりに強くなってるし（伝説の塔の番人も倒せたんだからそれなりだろう)、なんといってもキューは伝説と呼ばれる降魔の剣、レガスロゼアでもあるのだ。ボク程度の力でも帯刀した場合、同時に８つの召喚呪文、３つの時間呪文が使用可能になる。これはとんでもない。辺境にいたとき何度か試してみたが、まさにその言葉通りだったので、正直ビビってしまった(情けないけど)。使い方を誤れば、カンタンに街が消し飛ぶ。

「ねえねえ、キューに転送してもらっちゃダメなの？」

「ダメだよ。彼の力がギルドにばれたら……。なるべく頼らないようにしないと」

青森県　ヒンジケーズさん：



◀神奈川県　白たこさん：さて、新展開！　パーティを待つのは？

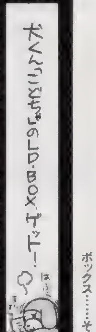
ハードの神様の犬３

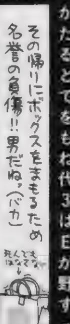
セガの次世代機に関して、ちょいと前にイロイロ書いてスッキリしたと思いきや……またやってくれましたねセガさん！バンダイとの騒ぎが納まるやいなや、今度は３Ｄfx社に告訴されちゃいました。さて、どうなることやら。（犬）

いや～「こどちゃ」ＬＤボックスを持ち帰るのが大変でした(笑)。ほかにもボックスモノ２つなど買ったため、荷物の量がバーゲンセール帰りのオバサン状態になってしまい、仕方なく２輪のカートを買い、それにサイコロ状態のＬＤを縛り付けて帰ったんですよ。しかも、サラリーマンの帰宅ラッシュの最中に(苦笑)。山手線でもみクチャ、上野駅の階段では周りのイイ迷惑、常磐線の電車内では身体を張ってのＬＤ死守。とどめは、駅から自宅へ向かう途中にカートの片輪が壊れてカートごと持ち帰り。こんなことなら、もう千円払って頑丈そうなカート買うんだったな。やれやれ、アホですな。

★～緊急特集～３Ｄfx社に告訴されたセガは何処へ★

先に触れたとおり、セガ次世代機のグラフィックスチップを開発していた米３Ｄfx Interactive(以下３Ｄfx)がセガを告訴した。内訳は、セガが３Ｄfxのチップ採用をキャンセルしたことに始まり、３Ｄfx側は契約違反、不正競争、取引上の秘密保持などを理由にセガを告訴したというものだ。３Ｄfxといえば、セガ次世代機の画像処理コンソール「３Ｄグラフィックスソリューション」をセガと共同開発していたメーカーで、日立のオリジナルＲＩＳＣエンジン「ＳＨ－４」とともに、次世代機を構築する有力なデヴァイスとして注目されていた。ところがセガは、７月下旬に他社のグラフィックスチップ採用に向け３Ｄfxとの契約を破棄し、それがもとでこのような経緯に至ったらしい。この告訴は３Ｄfx側からすれば当然の行動で、「画像処理チップを共同開発しましょう」と歩み寄っておきながら、いきなり「他社のを使うので契約をキャンセル～」では腹が立つだろうし、チップの開発費や売り上げ予想の損害たるや計り知れない額でしょう。３Ｄfxのスポークスマンによれば5500万ドル以上の被害額になるとか。まぁセガからすれば、さらに好条件のメーカーが見つかったから鞍替えしたのでしょうし、二股をかけては共同開発という信頼の上に成り立つ関係を結べないのは当然のことです。しかし、こればかりは３Ｄfxとセガが事前にどういった契約を結んでいたかによって捉え方が変わってくるので、自分のような第三者にはどちらに非があるとは言えません。ただ、取引上の秘密保持という面では「３Ｄfx製のチップを使う」という事実を自分を含めた第三者に知られていたワケですから、セガもそれなりの責任を負うことになるかもしれませんね。いずれにせよ、この問題をスッキリさせて次世代機開発に専念してもらいたいものです。ちなみに、３Ｄfxとの契約を破棄してまで鞍替えをした相手とは、なんとＮＥＣだからビックリ。話によると、ＮＥＣ製の３Ｄグラフィックスチップは、かなり性能がいいらしいのですが、ＮＥＣはグラフィックス分野で過去に大きな実績がないため、予測しにくいですね。あ、ＰowerＶＲがあるか(笑)。でも、ＮＥＣってＲＩＳＣプロセッサの分野ではミップス社のＲシリーズと自社製のＶシリーズがあるから、プロセッサまで鞍替えしちゃったりして(笑)。いったいどーなることやら。　～つづく～





◆今はこれだと思うのです◆

『バーチャロン』の続編の正式タイトルが発表されました。今度のは『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』と言うそうです。『２』ではなく、サブタイトルを変更したようです。また、テムジンのニューモデルのイラストも公開されました。専門誌などで目にした人も多いと思いますが、デザイン的にハデ目になり、某メーカーのバスケットシューズのようなイメージです。一瞬カッコ悪いと思ったのですが、２Ｐカラーを見てシビレました。きっと、２Ｐカラーを基準にデザインされたと勝手に思っています。でも、オイラはテムジン乗りじゃないので、早くバイパーⅡとライデンのニューデザインを見てみたいです。（さ）

そうそう、ＰＳにも「チャロン」もどきのゲームがチョロチョロとお目見えしてきましたね。オイラが見た限り、バンダイさんの「Ｚガンダム」とバンプレストさんの「リアルロボッツファイナルバトル」は、かなりイケています。まあ、「チャロン」に比べれば、まだまだ劣りますが(テクニック的には「チャロン」Ｂ級ってな感じ)。

後藤先生とか、それはそれは(自分にとっては)魅力的なラインナップで、もうまさに私に買えといわんばかり。早速箱買いをと思ったけど気づいたときはどこもブースターが売り切れ状態。結局スターターを何個か買っただけです。今のところ。ゲームなんてする気ないのでルールブックは読まないで捨てました。でもこういった輩ってＴＣＧ愛好家には嫌われるらしいね。すまんね、コレクターで。でも種類も多く、久々にコレクター魂を揺さぶってくれます。と言うわけでこれは集めてみようかと思います。少なくとも床部ではトレカの類はまったく流行ってないのでコンプリートは難しいですけどね。結局金に物を言わせるしかなさそうだ。といっても、そんな金がどこにあるんだか。どうも今年は金のかかる趣味ばかり始めてしまって、次々とお金がとんでいくなぁ。無事来年を迎えられるのか心配になってきた。（ほ）

ボックス……そこまで大切なのだね。ふむ。いいことだ……って本当にそうなんだろうか？（魔）

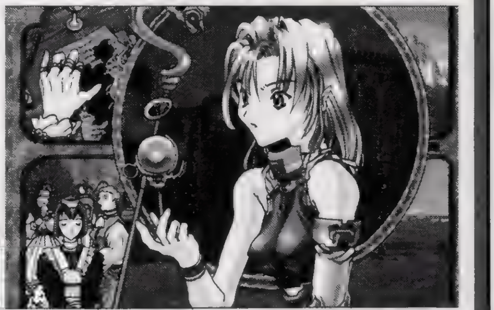
バンダイのもバンプレのもかなりいいよね。12月発売。（魔）

私も「こどちゃ」のボックス買ってしまいました。まあ、（う）と違い、オレは原作の漫画のファンだから以前から「買おう」と心に決めてはいたのですが……見てません。まだ。空けたけど（去年？　買ってまだ空けてない「Ｚガンダム」のボックスよりはかなりマシ)。ＬＤボックスは買うと目的達成した感じがして、見る気力がわき上がってこないのがイカンですな（もう少しヒマなら見るんだろうけど)。「ザブングル」なんて３年前だし、「オレたちは天使だ！」もかなり前だし……見ないと。ね。オレ様へ。（魔）

「夏休み！　男友だち２人と軟派で有名な某島へ行きました。我々は竹野内系なＭくんと一緒なのですでに船の中からウハウハ状態。初っぱなからおこぼれにあやかっちゃったりして。で、ステキな思い出作り（バカ）を夢にいい感じで上陸しました。しかし……現実は甘くありませんでした。浜辺で一番最初に声をかけた女の子の後ろから、とんでもなくゴツイお兄さんたちが……。何もそこまでって思うくらいボコボコにされて（３人とも入院……）、ボクらの夏はアッという間に終わりました。ちょっと涙が出ました」千葉県　本土シロウさん：

下らない話その２：さて、前のページに続いてトレカの話ですが、実際のところ今まではとんど興味はなかったのです。「同級生」だの「ときめき」だのとゲーム関係が増えてきているので、題材によっては手を出すだろうと予感はしてたのですが。結局引き金は「ＴＬＳ」ということになってしまいました。ほかにも「メルティランサー」とか欲しい物が続々と発売されているし。心の底からのコレクターなのでハマルとやばいと思ってたのに。まぁいいや。ところで、マジックを始めとするカードゲームに関しては興味はなかったハズなのに、最近『モンスターコレクション』が気になります。日本製のトレカゲームで、海外製に習ってかいろんな人がイラストを描いてるのですが、それがまたそうそうたるラインナップ。末弥純先生とか士郎正宗先生とか森山大(現・大輔)先生とか米田仁先生とか竹本泉先生とか結城信輝先生とか加藤&

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、ＭＶＰ狙いは大変だけど、がんばってみてね！　（魔）

手軽に参加したい人は

ＨＰ つよさ かしこさ すばやさ こううん	全数値を足して25になるようにする
キャラクター名 カタカナ６文字まで	
職業：①、②、またはＡ～Ｓ 条件：クエストごとの選択がある場合	
あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に	

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回の募集クエスト40は、ロストパラディウム、失われた聖跡の発見です。どこにあるかは紀元前より不明とされていたにも関わらず、その存在だけは知られていた「聖パラディの門」が大陸南西部に発見された街の遺跡奥にあるのではないかとの情報が入りました。ギルドはさっそく探索隊の派遣を決定しました。パラディの門は異世界との門とも言われており、そこから導き出されるエネルギーはすさまじいことが予測されます。ギルドはそこで大規模な魔法実験でも行うつもりなのでしょう。今回の選択は以下の３つ。①破壊の剣、②スピードブーツ、③聖者の札。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。要注意です。

締め切りは、次号本誌（57号）発売日の10月９日（消印有効）。コーナー名は「ＤＰＳど40」だけでＯＫです。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の60号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★

第57号　10月９日発売号（第54号発表＋第60号分募集）

第59号　10月31日発売号（第55号発表＋第61号分募集）

第60号　11月14日発売号（第56号発表＋第62号分募集）

今回のあて先は「ＤＰＳど40」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはＡ～Ｓの英数字を書けばＯＫ）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

Ａ：ソード使い
●ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

Ｂ：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？

Ｃ：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。

Ｄ：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

Ｅ：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。

Ｆ：火の操術士
Ｇ：水の操術士
Ｈ：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。

Ｉ：火の符術士
Ｊ：水の符術士
Ｋ：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

Ｌ：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

Ｍ：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

Ｎ：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。

Ｏ：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。

Ｐ：忍者
●打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Ｑ：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

Ｒ：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

Ｓ：重力使い
●ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

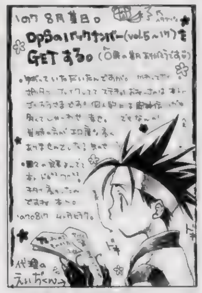
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、Ａ～Ｓの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

次のページは52号募集分の発表



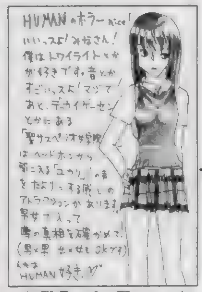
▲徳島県　火吏那さん：お嬢様。確かに選べても楽しかったかもしれません。



▲三重県　武藤拓さん：今では編集部にさえ何冊かしかない号も……。



▲愛知県　カシューさん：ヒゲな漢。筋肉な漢。続編に期待ですよね。



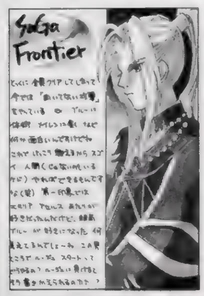
▲福岡県　毛の霊さん：もうすぐ続編が……さらに怖くなってるハズです。



▲栃木県　みぃくさん：まさに奴隷な人の証。みんなで歌いましょう（笑）！



▲埼玉県　眠るカバさん：戻らないですよね……ちょっと可哀想です。



▲福岡県　櫻璃さん：自分の好きなように楽しむのがいいですよね。



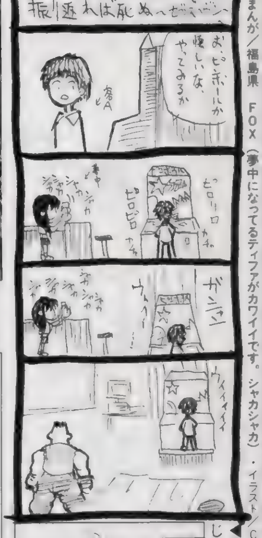
▲埼玉県　ひびきさん：分岐かなりありますから。やりがいありますよ。



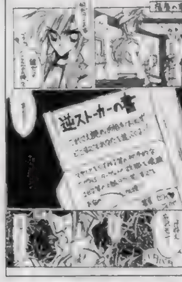
◀埼玉県　絵崎殺助さん：この手の脇役が個性的であるほど楽しいですよね。本編。



◀千葉県　夕貴Ｍさん：イベント増えてるといっても……ちょっとですし……。



まんが／福島県　ＦＯＸ（夢中になってるティファがカワイイです。シャカシャカ）・イラスト／Ｃ次郎



◀茨城県　仰木崇元さん：ユフィ――な感じです。泣けてきます。



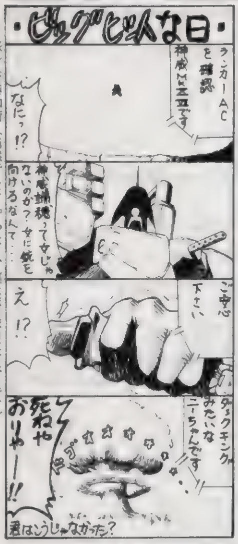
◀宮城県　からなしさん：２人は親友ですから。のほほ～ん過ごすわけです。



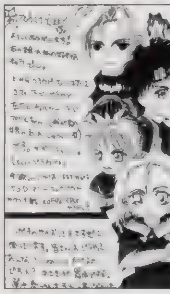
▲茨城県　鋼つかささん：みんなケダモノさんですけど、楽しいのでぜいたくは言えません。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品。悲しいです。泣けてきます。夏休みは限られてるのに……。まあ、でもソレはソレでいい思い出に……ならないですよね……。トホホ。

「バイオハザード２」の体験版を遊んだんだけど、なんか凄くいいところで終わってて続きが気になってしょうがない。「２」なんて遥か先のことだと思って気にも止めてなかったのに、なんかムチャに待ち遠しくなってしまった。このまま来年１月まで待つなんて厳しい。仕方ないので「ディレクターズカット」のアレンジモードで遊ぶとします。考えてみれば私、クリスでクリアしてないですから。おまけに３時間クリアも達成してないですし。それにしても今遊んでも面白いのはさすがです。（ほ）



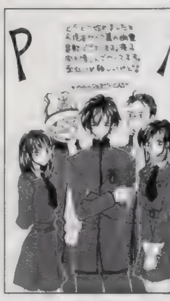
まんが／斉藤和衛（当然でしょう。やはり、男はボコボコにすべきです）



◀神奈川県　ＹＵＫＫＹさん：娘は猫付きですよね。やっぱり。飼っておかないと。



◀大阪府　紅岡夏さん：今後ともよろしくお願いいたします。ペコリ。



◀愛知県　とものさん：やめられないのと読み込みだけが欠点です。「ペルソナ」。

[illegible]	本郷くん	[illegible]	[illegible]
[illegible]	バレット	レノ	イリーナ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	ジョー・ヒガシ	ザース・ハワード	八神庵
[illegible]	キン肉真弓	スグル	キン肉アタル
[illegible]	[illegible]	朝日奈さん	[illegible]さん
ドラゴンフォース	[illegible]	ジョシュア	ジョノーン
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	本郷猛	一文字隼人	立花藤兵衛

▲神奈川県　あれいさん：ヒガシは露出度高いですよね（笑）。

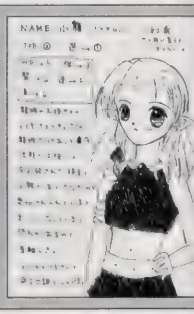
Nights of Knights

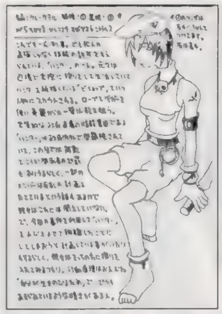
クエストナンバー37発表
52号募集分

今回の募集クエスト37は、ラズベルト地方、ライズバスアの街で起きた領主殺人事件の解決でした。領主だったラズアイン５世の財産目当ての事件と思われていましたが、実際はラズアイン家への怨恨だったようです。現場に残されていた微量な術力をたどって捜査した結果、20年前の領主による村民一斉虐殺に深い関係があることが判りました。領主を殺した術者はその村の生き残りだったようです……。

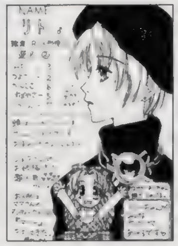
MVP

大分県　かりぃさん：やはり職業、１番、２番の総合職は強いです。何度も書いてますが、初心者向けに補正値の幅が広いですね。確率でいくとどうしても勝ち残りやすくなります。今回の様に大抵のキャラが魔法使いという同じ方向性のセッティングだと、ハプニングも起こりにくくなるので特に強さを発揮するのかもしれません。

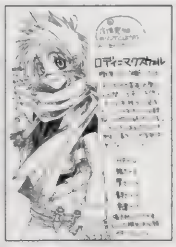




▲大阪府　雨宮五月さん：下胸ってＨですよね。って全然関係ないコメントですみません。



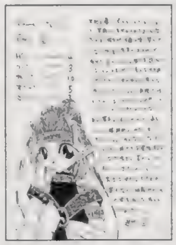
◀愛知県　茨悠季さん：「んふっ」って……一体（笑）。楽しそうです。



◀東京都　卯月渉さん：鼻の傷はなんで付いたんでしょう？



◀神奈川県　Ｇ・紅牙さん：にせ関西弁じゃないわけですね。



◀高知県　各務雛樹さん：過度の期待は迷惑ですよね。



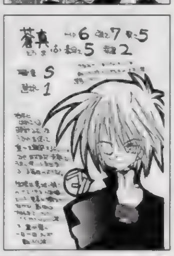
◀神奈川県　想あたみさん：明るく正しい世界征服って……？



◀宮城県　月風くぢりあさん：一昔前ならバリケード作って……。



◀埼玉県　日高梢さん：メフィストを使えないとでしょう。



◀大阪府　壬まどらさん：運悪すぎると危ないですよね。



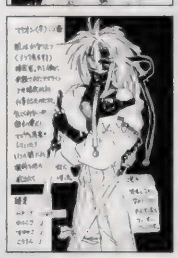
◀岩手県　飯綱さん：お姉さんは今、28歳。出会えるでしょうか？



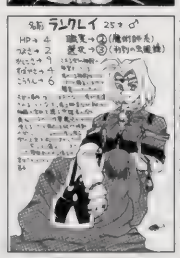
◀愛知県　てふさん：カワイスギです。後ろのは羽根でしょうか？



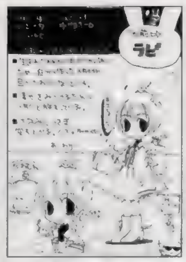
◀北海道　望州あゆらさん：やっぱり虫眼鏡は必需品。



◀茨城県　仰木崇元さん：犬にイタズラは可哀想ですよ。



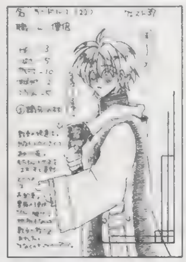
◀埼玉県　Ｒ・ＢＯＭＢさん：開かずの間なんかの調査は大変そうです。



◀福岡県　とりおさん：たくさんのウサギがカワイイです。空10cm飛び。



◀愛媛県　栞ゅさん：忍猫は賢そうですよね。かなり。



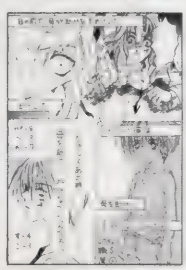
◀神奈川県　海座せにょさん：お約束は大切ですよね。美少年。



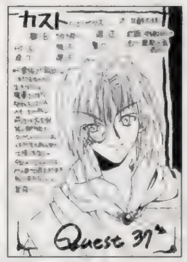
◀埼玉県　矢渡さん：自信が一番怖いんですけどね。強そうです。



◀北海道　広瀬川秋人さん：レジ打ちは大変なんですよね。今はバーコード？



◀新潟県　りるひなさん：なんというか悲しい感じです。トラウマが……。



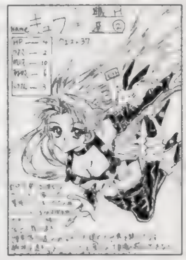
◀東京都　神哉龍さん：性格がネジ曲がっちゃったんでしょうねぇ……。



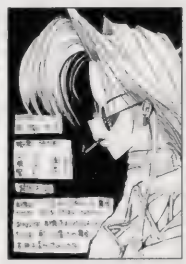
◀北海道　長井みちるさん＆有澤翔さん：弟子は痛そうですねぇ。



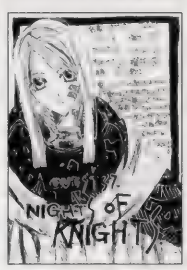
◀千葉県　Ｓ・風雅さん：殺される直前なワケですか？



◀大阪府　蘇芳さん：正体不明生物って……一体……。賢そうですし。



◀宮城県　水輝立さん：髪が硬そうです。そこだけエアリス系というか。



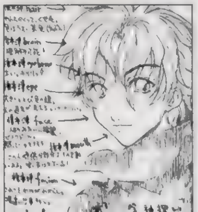
◀千葉県　サカツユカリさん：カンタンにいきそうでいい感じです。

（若い頃はお金が無くて、それなりにお金がある今は忙しくて免許を取りにいけない）とは無縁な世界のせいか、そこで行われているバカな大人の熱い物語で素直に感動できてしまいました。とりあえず、現在ヤンマガで連載中のエピソードにメロメロです（それで、単行本まとめ買いした）。あとは……「コックリさんが通る」の２巻も良かったなぁ。奥瀬サキさんの描く世界は単純にカッコイイです。ちょっとアート入ってるけど。この勢いで「火焔魔人」を（最初の方のノリで）連載再開してくれないかなぁ。過去の作品の続きでもいいんだけど、エピソードとしてつながりないし。大作としてトイレでウンコ終わってるのになかなか出ていけないような感じで読みたいです。って何か事情があるのかなぁ？　知らないんだよなぁ、その辺。業界の人間なのに（笑）。誰かその辺詳しく知っていたら教えてね（ってバカ）。（鷹）

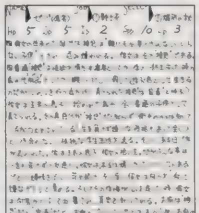
カプコンの「ポケットファイター」をプレイしてきました。「パズルファイター」が発売されたとき、さとちーさんと「このキャラで格闘ゲームを作ってほしいね」とか冗談で言っていたら本当になりました（笑）。簡単操作のワリには、パターンが豊富だし、意外とシステムが凝っていたりとなかなか侮れないゲームです。オススメコンボは春麗のＰＫＰＰ。最後の投げ技（？）のラブレター攻撃がカワイイです。失敗するとちゃんと泣いちゃいます。あと、タバサのやられ顔やフェリシアの七変化もカワイイです。（う）

久しぶり（ち）のアニメ話：って初代「ガンダム」に始まったオタク道。当時小学生の私（ガンプラブーム以前）は、オリジナルのMSを考えたりとかしてました。放映当時に唯一？出ていた「ガンダム超百科」（シリーズ後半のメカが出てなくて泣けた覚えが……）、とか「アウト」「アニメック」の特集号を立ち読み（何せ小学生なので小遣いが安くて）したり。でも思い出してみると、「ガンダム」のさらに2～3年の昔、「ウルトラマン」ブーム時にムック（「セブン」のみ）を買って読みふけっていた事実の方が、業の深さを感じさせますな。

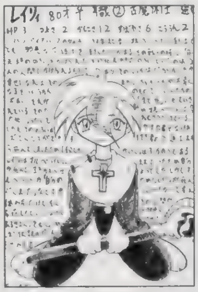
●オレの買う漫画さん：10月はなんとなく悲しいね編：さて、10月にオレの買う漫画さんたちはこんなモノ。新世紀エヴァンゲリオン4、サイコドクター3、ブル田さん1、無限の住人7、セラフィック・フェザー4、封神演義6、SAKON1、こどものおもちゃ7、エアマスター2、俺たちのフィールド26、ARMS1、MONSTER7って感じかな。ちょっと少な目だけど……きっと本屋に行ったら違うのも買っちゃうから良しとしよう（いいのか？）。でと、今月のお薦めは「湾岸ミッドナイト1～8」。まあ、悪魔のZとブラックバードっていう車が湾岸高速を中心に時速300kmでぶっ飛ばしてレースしまくるって話なんだけど（ってものスゲー簡略化）、登場人物の背負ってるモノや覚悟がものスゴイ。10年近い歳月や過去の伝説、そして現在の伝説が生み出す悲しくも美しいスピードの世界。原チャリ免許しか持ってない自分

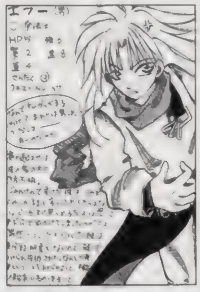

▲岡山県　水鶏さん：神ですから。探偵は。言い切るところがステキです。


▲千葉県　秘色さん：男の下着盗難事件って……まあ世の中いろいろです……。

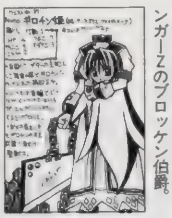

▲神奈川県　白羽優希さん：ものスゴクシビアな設定です。泣けます。かなり。


▲岡山県　のぶすけさん：実話のようで○です。お土産は重いですよね。


▲岩手県　石田知広さん：悲しい運命なのです。引き裂かれる呪い。罪ですよね。


▲新潟県　清平ハルキさん：犬探して家を追い出されたわけですね（笑）。

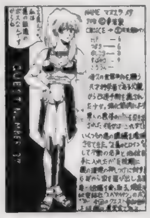

◀千葉県　50STORMさん：障子に穴を開けるくらいお手のモノ？

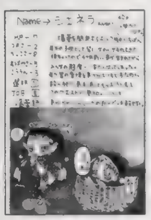

◀宮崎県　RGM-79さん：ギロチンが大迫力です。マジンガーZのブロッケン伯爵。


◀東京都　祥人さん：オビの結び目にクナイ。動きやすそうですし。

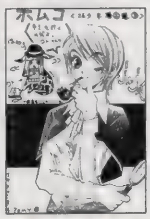

◀北海道　長井みちるさん：口元がイロっぽくていいですよね。ハラリ。


◀和歌山県　太一さん：ケモノになるっていうのはどんな気持ちなんでしょう？

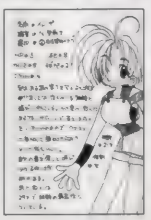

◀福岡県　リンチンチンさん：反抗期で世界征服されちゃかないません……。


◀熊本県　水無月さん：かなり残酷ですが……。子供ってそういう所ありますよね。

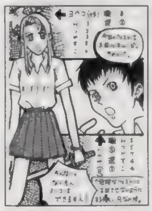

◀徳島県　早瀬しをんさん：彼？の力は大自然のお仕置きなわけですね。


◀北海道　TOMYさん：ワトソンといえばブチ犬。そう決まってます。きっと。


◀兵庫県　ゆきのさん：拳を鍛えまくってるわけですね？棍棒もダメ？


◀群馬県　立花ありなさん：もっと怒られるような気もしますが……。


◀長崎県　高野亮さん：女の子をアピールするのでストレスがたまるんでしょうか？


▲愛知県　山口27号さん：刀が無造作でカッコイイです。

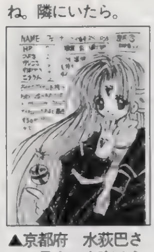

▲山形県　週末の怪人さん：安全ピンがオシャレです。


▲新潟県　高橋智子さん：かなりいい感じです。彼女。

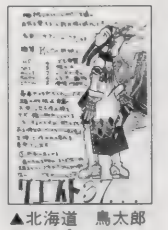

▲大阪府　寛智也さん：おかしいですよね。隣にいたら。

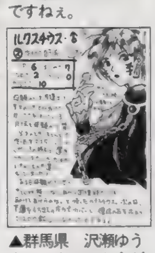

▲茨城県　さかき和子さん：弟と歳がかなり離れてます？


▲群馬県　かばゆさん：メイドさんはロマンですから。

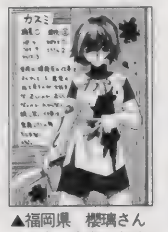

▲京都府　水荻巴さん：暴走は大変そうですねぇ。

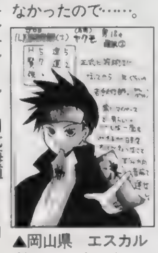

▲大阪府　あもっさん：かなり決意がいい加減です。


▲北海道　鳥太郎さん：ブーメランは使うの難しそうです。


▲群馬県　沢瀬ゆうさん：クエスト名がなかったので……。


▲東京都　アウーさん：白猿は時間を感じさせます。


▲福岡県　櫻璃さん：まあ、生きるためにはしかたない？


▲岡山県　エスカル剛さん：ガンバルのは大切です。

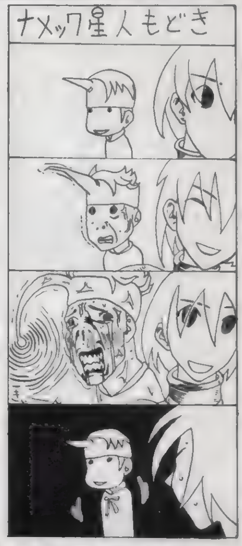

▲埼玉県　十槻久也さん：真っ黒ですからね……。


▲北海道　古川緋色さん：キューピットのような？


▲新潟県　C・Wさん：なぜ……ミソなんでしょう？

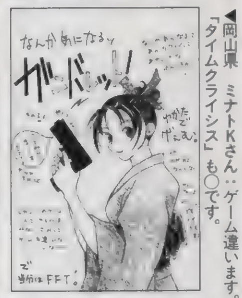

▲愛媛県　地萌季さん：縦綱……1フロント＆バック？


▲埼玉県　眠るカバさん：バットはいけません。きっと。



まんが／鹿児島県　じゃがポテト（怖いです。スジが。顔のスジがぁ～！　ビクビクしててぇ……）


◀山口県　DDTさん：フィギュアは止まりませんよね。注意です。



◀岡山県　ミナトKさん：ゲーム違います。「タイムクライシス」も○です。



◀栃木県　KAZさん：嬉しそうなポリタンが……全く……（笑）。

▲新潟県　みるちるさん：エアリスがなかなかです。

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！　数字は3633でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、同じ数字はありませんでした。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！　注意！

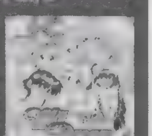
まんが「猫有馬（パソコンよかったですねぇ　大切に可愛がってあげてください）



GMCD News

今回のイチオシは、10月1日発売の「My Dream～On Airが待てなくて～／日本クリエイト」。声優を目指す8人の女の子たちを、声優雑誌の記者という立場で応援していく人気育成SLGのサウンドトラックだ。声優志望の女の子たちのキャラボイスが、キャラごとに3人ずつ用意されているので、自分の好みにあわせてキャスティングできるのだ。第一線で活躍中の辻谷耕史氏ら実力派声優が企画した作品だけに、サントラの方もフルアレンジされたBGMをはじめ、豪華な内容になっているぞ。

現在発売中
・「THE KINGOFFIGHTERS '97」¥2,548（税込）
ポニーキャニオン
・「がんばれゴエモンのテーマ／おれはインパクト」¥1,020（税込）
キングレコード
・「あやかし忍伝くの一番外伝 その2」¥2,548（税込）
東芝EMI10月1日発売
・「THE KINGOFFIGHTERS '97 ドラマCD～激突編～」¥2,548（税込）
ポニーキャニオン
・「MyDream～OnAirが待てなくて～／日本クリエイト」
[illegible]



▶オリジナルのヴォカル曲と、フルアレンジBGMを収録。



◀ゴエゴエでおなじみの、ゴエモンのテーマ曲を収録。

細かいようですが●この柱は右ページ用

ゲームソフト激論座談会

「セガが次世代機を作っていることが明らかになりましたが、ソニーのPSの次のマシンは発表されないんでしょうかねぇ？　そろそろ家のPSの調子が悪いんで、買い換えようかと思ってるんですよ。まあ、で、買ったすぐ後に次が発表されちゃヤダなって」北海道　ナイスマシンさん：

魔：バブー。どうも。座談会です。とりあえずソニーの次のマシンは近日中に発表はないと思われます。

ち：ないだろうねぇ。あと2年は商売したいなんて思ってるでしょうな。ソニーは。

う：事実、新しいPSは中身は進化し続けてるし。

ほ：なにそれ？

魔：ピックアップの位置が変わったり、メモリーカードのコピーが早くなってるってやつね。

う：どうせそこまでするなら早くACアダプター仕様のPSを出して欲しいなぁ。

魔：いいんだよねぇあれ。前にも書いたけど、デバステ（デバッグ用のPS。6万円位する。一般販売はナシ）にはACアダプター仕様のヤツがあるんだよね。絶対に熱暴走なんてしないもんアレ。っていうかオレは見たことないなぁ。こないだ、サンプルで「FFT」や「サガF」やんなきゃいけなかった時、1週間くらい電源入れっぱなしだったんだけど、熱暴走全くなし。アクセス多いゲームも怖くないっス。



◀三重県　久米田まりこさん：やっと男子にも声が……。コレでやっと女子と同格に……なってませんね。

ち：まあ、ソニーの次のマシンよりはACアダプター機の方が可能性は高いよね。

ほ：なんて言ってると突然発表したりして。

う：あるある。ソニーはその辺の先見の明というか、長期販売戦略に長けてるから。一般消費者だけでなくマスコミも驚かすようなコトを平気でやるもんね。

ち：……う～ん、でもとりあえず、今年末の発表は、絶対ないと思うなぁ。このままで充分売れるもの。PS。来年3月も大丈夫じゃないかなぁ？

魔：そういえば……「ドラクエ」はその新世代機用に作った方がいいんじゃないかなぁ（笑）？　きっと後2年はかかるでしょ。

「ソニーのTVCFってそそられますよね。これまであまり興味の無かったゲームをCFのおかげでゲットさせられてます→オレ。セガとか任天堂のCFってなんか腹立つのも多いじゃないですか。特にセガ。元々SSユーザーで反PS派だっただけに悔しいです。どうにかならないもんですかねぇ」静岡県　ラットテスシーさん：

う：PS誌だからってワケじゃなく客観的、個人的に見て、確かにソニーのCFっていいよね。PSの歌とか。

ほ：うむ。

ち：ソニーってCFの作り方自体が違うんですな。きっと。セガや任天堂とは。元々ゲームメーカーでしかない2社との差……。

魔：基本的にセガや任天堂、いや、ゲームメーカーは売るソフトが出来てからCFを考え始める所が多いみたいだからね。お金かかるし。でもソニーはその辺が家電や世界市場で培ったノウハウというか、特にこれ！　といった商品のないときも、ちゃんとTVCFの枠を押さえてある。

う：で、いいCMを作って内容的にはそれほどスゴイ！　と思われないようなソフトでも、バンバン宣伝してしまう。

ほ：ダマされて買うと。

魔：まあ、ダマされては言い過ぎだけど、何となく気になるでしょ、やっぱり。

ち：所詮いいCFが作れないとうまくいかない話だけどね。ソニーはCFに関しては少なくともゲームメーカー中、ナンバー1と言ってもいいくらいだから。



◀京都府　樹塚ともかおさん：みんなそうです。ウフフ……がノンキでいいですね。

魔：見てて「なにこれ」って思わないのがスゴイよね。

う：最近はそうでもないけど、○○○○○○の初期のCFはなんかイヤな気分になったもんなぁ。

「私はアクセスに耐えられません。だってSFCじゃなかったんだもん。黒い画面のママで待ってるのが……どうにかなりませんか？」千葉県　天野恭さん：

ち：これはどうにもなりませんな。

魔：早い話はあれど、CD－ROMゲームからアクセスを無くすのはムリだしね。

ち：まあでもものスゴク早くすればいいわけで……。パソコンなら50倍速のCD－ROMなんて出てるワケだし。

う：PSは2倍速のCD－ROM。でもこの辺のことを言い出すと、結局新世代機の話になっちゃうぞ。

魔：とりあえず、ソニーの新世代機の発表はまだ先っぽいので、アクセスのない（どんなジャンルのゲームでも感じないくらい早い）なんていう環境は実現不可能かな。

ほ：イヤならSFCやるしかないですな。ソレはソレで楽しいし。

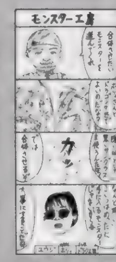
魔：多少アクセスを感じてもプレイしたいと思うソフトがあるハズ。それをプレイしましょう。ね？

お笑い4コマ道場

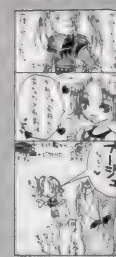
天地14cm
この大きさにおさめてね！
左右6cm

時代は4コマであるべきでしょう。きっと。その通り。でね、DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。ステキな未来が待ってるかもしれません。ね？　（魔）

4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！



◀福岡県　リンチンチンさん：スゴクお金が稼げそうなので、大切に育てるといいでしょう（トホホ）。



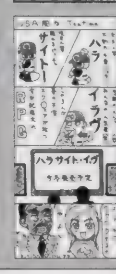
◀神奈川県　秋月えまさん：愛着がわいたならそれが彼の名前なのです。大切ですよね。やっぱり。



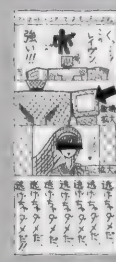
◀三重県　田中将司さん：良すぎです。まさか……解説できない一発ネタのお手本のような作品でした（笑）。



◀大阪府　哀さん：使いっぱだったんですね。きっとパン買ってきてとかイロイロ書われますよ。そのうち。



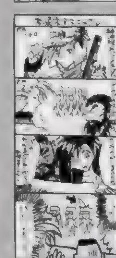
◀北海道　哲－PAYさん：小さいラの字がかなり強引でステキです。アヤさん……カッコイイのに。



◀大阪府　中村貴紀さん：強いはずです。特別仕様です。でも……あの肩のエンブレム良く見えませんよね。



◀千葉県　シンウィさん：しかもプレミアム付きだったりして。1枚20円は安いような高いような……。



◀愛媛県　かへえさん：かなりばれてます。そんなに硬いと、ドリルにもなりますね。きっと。



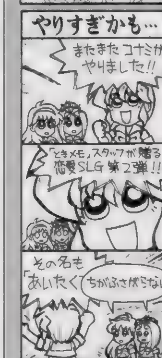
◀千葉県　瀬羅阿ここさん：クラウド？　なに？　え？　ここは「バイオ」な世界？　え？　なに？



◀静岡県　えんぜるぼーいさん：天真爛漫で純な瞳が切ないです。痛くないんですかねぇ？



◀滋賀県　ごぢうりさん：エルザはバイクに乗ってどこかに行ってしまったそうです（笑）。そ、そんな酷いですぅ……。



◀三重県　田中将司さん：ちょっと厳しいですがそんな感じです。まあでもみんな、いいゲームになればスグに寝返りますからね。



◀京都府　樹塚ともかおさん：かなり変わりスギです。TBCですかねぇ？　謎のウサギもらえませんかねぇ？



◀埼玉県　悠久琥珀さん：かなりイヤな感じです。ここまでゴチャゴチャしてくると誰が誰で、何が何だかわかりませんよね（笑）。

したいじゃないですか。ちなみに俺は1回目、Aルートでセレナさんと結ばれました。今はCルートを、リスティル狙いでプレイ中。(魔)さんはCルートでアンジェリナを狙っていたらしいのですが、結局振られた模様……。でも、だからってクソゲー呼ばわりはあんまりです。まぁ、このシリーズはおもしろいゲームではありますけど、決していいゲームではないですけどね。ちゃんと計画的にクラスチェンジしていかないと、平気なカオして中盤以降でハマるし。でも、俺スキだから。しばらくはこれ1本で楽しめそうです。さ、帰ってやろっと。

ンジェリナをレンジャーにして何か適当に強めの弓を装備し、ルーンストーンを使ってペガサスナイトとかにすると、機動力の高い弓使いが出来上がって非常に便利です。結構コレは応用が利くんで、プレイが楽になりますな。やっぱり、マルチシナリオだし、何度か繰り返してプレイ（平）

あまりに印象が薄くて報告を忘れていたけど、今年夏のワンフェスは「これは！」ってものが少なく、ほとんどお金を使いませんでした。まぁ、散財しなかったのは良いことだけど、ちょっと寂しかった気もする。版権申請の締め切りが半年前だし、制作に時間がかかるので同人誌のように流行物がすぐ売られるのは難しいんですけどね。次回の冬はちょうど今流行している物が主流になると思うけど……。これといってないですね。また混沌としたラインナップになるでしょう。それはそれで楽しいですけど。　（ほ）

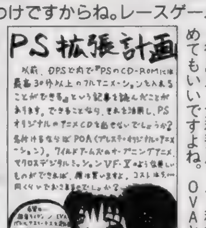
着せ替え人形にはまって早半年。着実に広まっているのかどうかは定かではありませんが、世の流れが急激に変化しつつあるのも事実です。タカラからはＳＡＪのニューボディ（どう見てもオタク向け仕様）は出るし、タカラの自社キャラものも出そうだし、イエローサブマリンのベルダンディはデキがいいし、セガとツクダホビー（『センチ～』の人形も出るらしいし）からは『サクラ大戦』の人形は出るし、もう大変な事態です。ファンには嬉しいことなのですが。追伸：千葉県のＫさん、なかなかナイスな娘さんですね。うむ。（ち）

最近、仕事は結構忙しいんですが、それでも無理矢理時間を作ってプライベートのゲームをプレイしてます。今、熱いのはＳＳの『ラングⅣ』。このシリーズ、ＭＤ版から大好きだったんです。ただ、前作は……あまりといえばあまりな内容だったモンですから。５面までしかプレイできませんでした。本格的にガマンできず。とまぁ、そんな感じに前作でかなりゲンナリしていたんですが、今回はしっかりターン制（てのともちょっと違うけど）のＳＬＧになってて、バッチリ楽しめる内容になってます。個人的には聖職者クラス（エキュイユとかパラディンとか）が最強な気がしますな。雇える傭兵も、おおむね魔法防御が高くて役に立つし。あとはマクレーンの忍者。そうそう、クラスチェンジ前に装備していた武器はたとえクラスチェンジ後のクラスで使えないモノだったとしても、そのまま継続されるんですよね。だから、ア

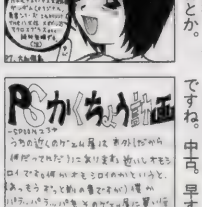
PS拡張計画

某ゲーム機の後継機が、デュラルと呼称され、近日仕様公開がなされるのではないか？　というまことしやかな噂が、いま業界を駆け抜けているようです。伝え聞くスペックは、以前『ハードの神様の犬』で触れていたモノとあまり変わらぬようです。（ち）

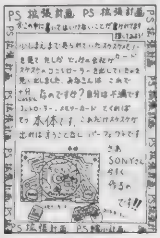
約束の日は近いのかしら？　定価は30K程度とも言われています（すべて又聞きの不確定情報）し。（ち）としては、ワイドTVに合わせて用意されたのであろう、現行機の妙に横長の画面モードを残してくれるのかが気になります。大多数のユーザーには縁のないモードですが、横長画面には長所もあるのです。表示範囲が広いわけですからね。レースゲームなら視界が広がり臨場感が増しますし、ＲＰＧやＳＬＧなら画面が広く使える分見せられる情報量が多くなります。『バーチャロン』の２画面対戦などにもピッタリだったりするわけです。ただ、ワイドTVの普及率の低い（高級TVはほぼワイドしか存在しないが、ゲーム用TV需要の大半は廉価な普通のTV）現在では意味のないのも事実かもしれません。床部でも、ワイドユーザーは私だけですから。トホホ。

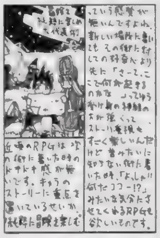


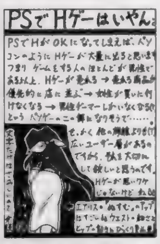
◀徳島県　大和飛鳥さん：移植から始めてもいいですよね。ＯＶＡとか。



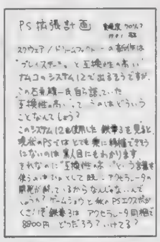
◀愛知県　スプーン23号さん：ムチャですね。中古、早すぎです。


▲広島県　こばやんさん：色付き水がグルグル回るとか。水冷。

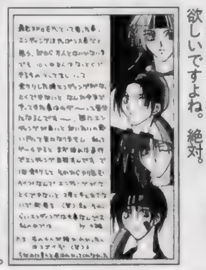

▲北海道　古川緋色さん：そういうのもいいですよね。



▲大阪府　哀さん：市場すさみますからね。実際に。



▲北海道　花見沢おＺさん：ＰＳエキスポはなくなっちゃいました。


◀埼玉県　十槻久也さん：納得させて欲しいですよね。絶対。

他機種のことも話したい

最近、買うけどやる時間がなくてそのまま……というソフトが多くて困ります。どうせできないのは、わかっているのに買ってしまう。でも、欲しいものはしょうがない？　あぁ、困った。（う）

SS

それにしても『スパロボＦ』のあの仕打ちはヒドイ。さんざん待たされたあげく前、後編になるとは……。これでホントに￥13,600の価値があるのでしょうか？　と、ぶつぶつ言ってもしょうがないので、前編を繰り返し遊んでガマンしましょう。さて、ほかには10月発売に『あすか』、『プリンセスクラウン』、『ロンド』、『デッドオアライブ』など、気になる作品が目白押し。次世代機のウワサもあるＳＳも、まだまだ元気です。

アーケード

９月18～21日に、ＡＭショーがありました。『ポケットファイター』、『ストⅢセカンド』、『サムライ64』などなど、今年は話題作の多いＡＭショーとなりました。やはり一番の注目作は『バーチャロン』の続編です。今度の基板はモデル３だし、機体は12機に増えているので。って書いてますが、実はまだショー前なのです。ショーの詳しい模様は次号ということで。でもきっと、さとちーさんも同じようなことを書いてるんだろうなぁ。まぁ、いいか。

WIN

最近、めっきり『かえるにょ』な私ですが、ついに今日から『快刀乱麻』の人になります。いゃ～待ってましたよ。なんだかＰＳでも発売されるらしいけど。そういえば年末に『三國志Ⅵ』が発売になるとか。楽しみです。おっともう１本、来年頭に『維新の嵐』も発売される予定。もう、光栄さまさまですう。

ネオ・ジオ

ついに『ＫＯＦ97』が、家庭でも楽しめるようになりました（ちょっと高いけど）。編集部でも、みなさん仕事を忘れて対戦三昧です。そういえばこのシリーズ、私の周りで人気が出たのは『95』、『97』と何故か２年おき。ということは次に流行るのはきっと『99』かも……？　でも、発売されるかなぁ。64でポリゴン？

クソゲーマー万才

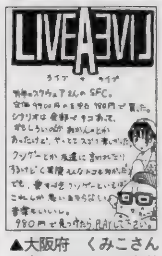
今年のゲームショウは、いろいろなゲームが出展されていてなかなか面白かったです。でも、コンパニオンのお姉さんが少なかったです。（う）

レビューでプレイした『ドラゴンボール　ファイナルバウト』にちょっとだけハマってしまいました。いや、いいゲームだとか面白いゲームというわけではないんですけどね。キャラを育てられるビルドアップモードというのがあるのですが、パンチやキック、光線技、コマンド技などのうち１つを使っているとだんだん強くなる。終いには１発で敵を倒せるようになるのです。これで育てたキャラ同士で対戦すると、３秒ぐらいで決着がつき、けっこう笑えました。ゲームとして面白ければね……。

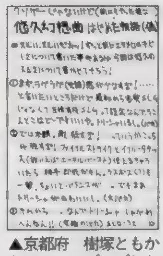
というワケ（？）で今ハマっているのは『かえるにょぱにょーん』です。ジャンルは面クリア型のＳ・ＲＰＧです。１面30分ぐらいで終わるので、ちょっと息抜きしたいときにもってこいです（ついつい熱くなって、時間を忘れることもしばしばありますが……）。一応18禁ゲームなのですが、めったにＨなグラフィックは出てこないので、編集部でも安心してプレイできます（絵自体もそんなに過激じゃないし）。さて、ちょっと攻略を。ライラとアリサはアマゾネス。シャルムはカーリー。ウェンディとキャロットはウィッチ。アリエッタとエレーンはガーディアンにそれぞれ転職した方が最終職（４段階目）までいけるのでオススメ。基本的に戦士系は防御、魔法使い系は魔力を上げるようにしましょう。

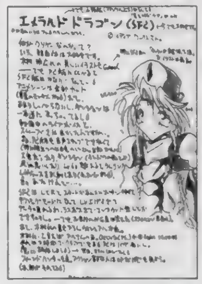


▲兵庫県　柴犬Ｋさん：厳しかったですよねぇ。死んで覚える典型的なタイプ。

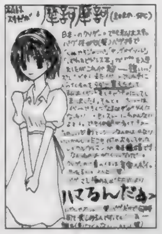


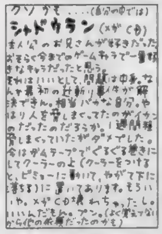
▲大阪府　くみこさん：楽しいシナリオありますよね。アレ。


▲京都府　樹環ともかおさん：ラブラブしたかったですよね。

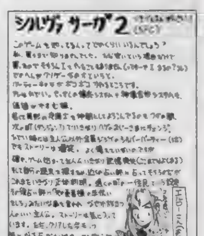


▲東京都　飛月ゆーきさん：うちの会社の製品ですが、確かにその通りです。

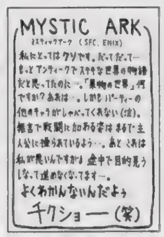

▲神奈川県　おれんちさん：すでに伝説のソフトです。



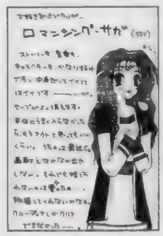
▲東京都　炭素分子さん：好きな人も多いメガＣＤ最後のＲＰＧ。



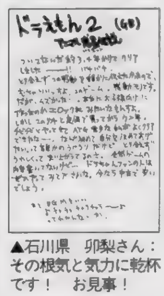
▲神奈川県　愛刀黒犬丸さん：『ミネルバトンサーガ』の続編です。



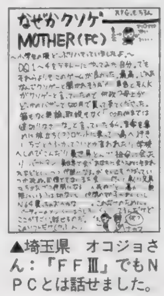
▲静岡県　蚊取犬さん：ちょっとねぇ……目的不確かすぎデスよね。



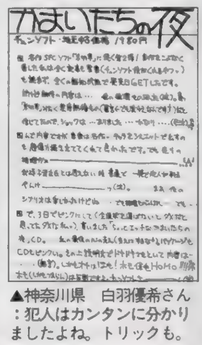
▲神奈川県　ユドウフさん：みんなそうだと頷いてます。



▲石川県　卯梨さん：その根気と気力に乾杯です！　お見事！



▲埼玉県　オコジョさん：『ＦＦⅢ』でもＮＰＣとは話せました。



▲神奈川県　白羽優希さん：犯人はカンタンに分かりましたよね。トリックも。

だって犬っ子なんだもん



まんが　三重県　若林美紀（スタタカタ・タ・ター　骨っこ準備よしなのです）

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●ＯＶＡ『ジャイアント・ロボ』第一部ついに完結！

1967年に登場して以来、高い人気を誇る『ジャイアント・ロボ』。この名作をアニメ化したＯＶＡ『ジャイアント・ロボ THE ANIMATION －地球が静止する日』のシリーズ最終話がついに発売決定！　無公害エネルギー『シズマドライブ』をめぐり、秘密結社ＢＦ団と国際警察機構との間で繰り広げられた数々の抗争についに終止符が打たれる！　約５年に渡り、スタッフがこだわりと情熱、そして自信を持って作り上げた、『Last Episode大団円～散りゆくは美しき幻の夜～』（発売日：1998年1月25日／価格：10,000円（税抜）／発売：バンダイビジュアル）。期待して待とう！

●『J's RACIN'』タイムアタックコンテスト開催！

デジタルフロンティアより発売中の『J's RACIN'』の発売を記念して、タイムアタックが開催される。条件は、T！サーキット英田の３周ラップタイムを、葉書またはインターネット（http//www.typ-inc.co.jp/df/game）にて応募。発表は、雑誌広告、ネット上にて行われる。上位100名には、豪華商品をプレゼント！　締切は12月31日（当日消印有効）。


▲日本声優界の至宝的な高レベルな声優さん達の、夢の共演にも期待大！

ノドのネームで（平）きっつぁんが書いてますが、私的には『ラングⅣ』はクソゲーとなりました。くそ～アンジェリナめ……内部資料全部もらってプレイしてたのになぁ。悔しさ200倍。なのでクソゲー。ちっ。で、変わって今、楽しいのが『ワールド・ネバーランド』。奥の深いクソゲー（オレ基準で断定）なんだけど、オレはかなり好き。砂浜ダッシュで経験値ゲットして、ストレスがたまったら家に帰って休む。その繰り返しが楽しいと思える人に激お薦めだ！　今、５歳（人間だと10歳）の女の子を狙ってます。（魔）


■魔王30才くん：爆裂バカ。職業ムダ使い。据え置き型のMD買いました。見事に金がありません。


■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。LDBOXでケリくらうとは……。


■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。まだ「スパロボF」抜けられません。


■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。今度作品を見せてくれるらしいです。





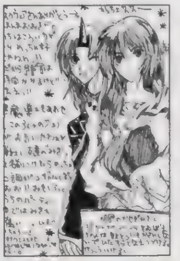
▲神奈川県　楽柚さん：暑かったでしょうね。耐えるのがスゴイです。


▲福井県　マチコさん：美しすぎる主人公なのです。菊池な感じです。


▲埼玉県　矢渡さん：たまには主役がいないのもいいですよね。

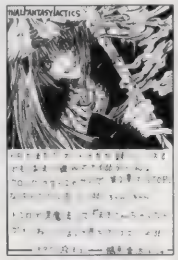


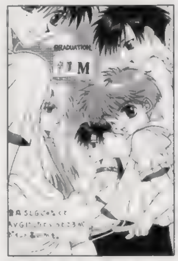
▲大阪府　浅倉きりさん：人それぞれです。楽しければOKなのです。

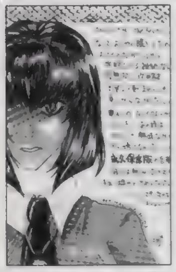

▲京都府　やまねこさん：カッコイイですよねぇ。センスいいというか……。



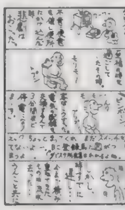
▲栃木県　夜来風波さん：カジノついてますから、しょうがないですよ。

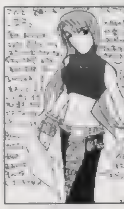

▲三重県　鵜兎雷太さん：それがドキドキでたまらないわけです。

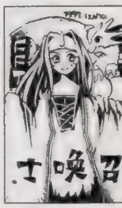

▲愛媛県　八代さん：安心して待てます？　育成もアリだとは思いますが。

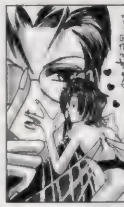

◀埼玉県　あずみ玲さん：単行本「電撃PQEX」をお買い求め下さい。お薦めです（宣伝）。

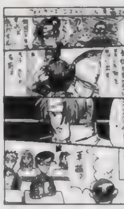

◀京都府　やまねこさん：拳を鍛えてるんでしょうかねぇ？　兄弟だとマジメに血が吹き出ますし。

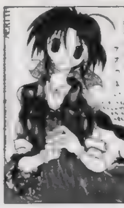

◀福島県　だっふんだぁZさん：……泣けますよね。


◀島根県　すめさん：写真も送って下さいね。


◀神奈川県　佐伯いざむさん：肩乗りドラゴンが○です。


◀愛知県　北原健光さん：大切ですよね。それは。

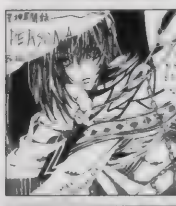

◀宮城県　コブラGTさん：いい子になりますって。ね？


◀茨城県　SUKEさん：会えるけど……復活は……。


◀岩手県　草くじらさん：顔見えませんからね。突然。

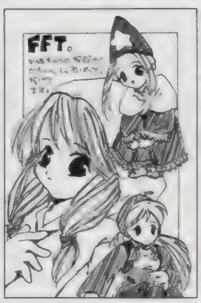


◀東京都　おろしや☆だいこんさん：恥ずかしくても◎。


◀三重県　鵜兎雷太さん：頑張ればいつか報われるですよ。多分。どうです、もう一度最初から……。



◀千葉県　サカツユカリさん：モップは永遠の魅力。男らしい武器ですよね（笑）。でもなぜ主人公だけそんな装備で……。マークとブラウンのドタバタコンビっぽさがステキです。ジャックフロストなどのかぼちゃ系ペルソナは人気高いです。



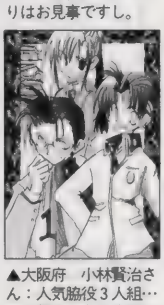
◀北海道　涼音さん：カワイイですよね。特にこの3つのジョブの女の子。やっぱりかぶりモノは永遠の魅力なんでしょうか？　本当っぽいですよね。なんだか。


◀新潟県　りーぼーさん：女の子からも盗みまくりです。ハダカにはならないから不思議。クラウドを脱がしたら女モノの下着つけてたら……トホホです。


▲北海道　望州あゆらさん：彼女のゲロっぷりはお見事ですし。



▲北海道　あきら麒麟さん：次回作の衣装は？というか次回作は？


▲大阪府　小林賢治さん：人気脇役3人組…って怒りそうですね。



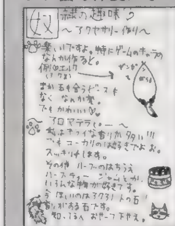
▲北海道　望州あゆらさん：バランスキビシイらしいですね。

奴隷の趣味

日本人というか……読者様の「日々を楽しむ能力」はすさまじいモノがあります。見ているこっちの方がベロベロのバヒョーンなんて言ってみたくなるほどです。うそ。　（魔）

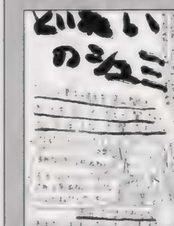
「ちょっとした露出が好きです。でもSMみたいなのは怖いのでNGなんですけど。パンツギリギリのスカートとか、かがむと見えそうなブラウスとか、スゴク上まで入ったスリットとか、ノーブラでTシャツとか……こういうの変態っていうんでしょうか……トホホ。まあでもそれなりに胸はあるし腰も細いので世間の迷惑にはなってないですよね、きっと。今の所自分1人だけの禁断の趣味なのです。彼氏にも言ってません（笑）」鹿児島県　ノーザンライスさん：

スゴイですねぇ……こういう女の子もいるんですねぇ。周りの男どもにとってはかなりいい目の保養になってることでしょう。多分。

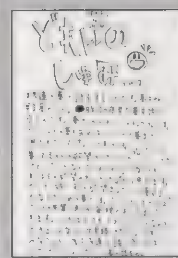

▲東京都　猫苺さん：小物はこり始めると止まりませんよね。

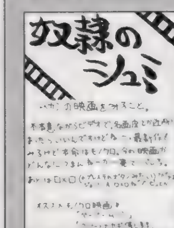
「ダンゴムシの採集です。でもいつの間にか死んでしまいます。誰か飼い方を教えて下さい」岐阜県　NOさん：

難しそうです。博物館にでもTELしない限りわからなそうな気がします（役立たず）。

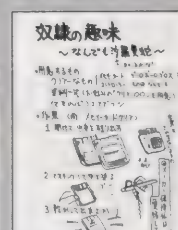


▲大阪府　辻亜由美さん：吉田くんを応援してあげてください。

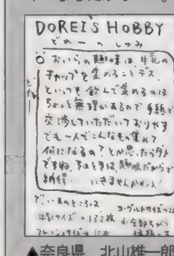

▲兵庫県　ごんべえさん：先輩に憧れる人、多いですよね。きっと。



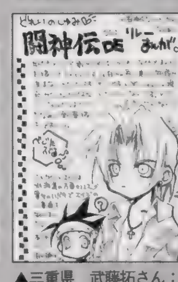
▲宮城県　RGM-79さん：池袋、なくなっちゃいましたから……。



▲埼玉県　矢部ひろゆきさん：カッコイイです。まさに趣味。



▲奈良県　北山雄一郎さん：楽しそうです。大事ですよ。やっぱり。



▲三重県　武藤拓さん：確かにポイントですね。愛があります。

て、このゲームには、暴走庵（キャラ選択画面でスタートを押しながら←→×3・A＋C）、レオナ（キャラ選択画面でスタートを押しながら↑↓×3・B＋D）、裏のニューフェイスチーム（庵とレオナが使える状態で、キャラ選択画面でスタートを押しながら↑←↓→↑↓・B＋C）など、隠しキャラが豊富ですが、さすがにラスボスは使えないようです。でも、聞いた話によるとネオジオCD版では使えるとか。あの超必殺技を自在に出せるのかと思うと、ちょっとあこがれますがそのためにネオジオCDを買うのは……。いったい、今いくらぐらいで売られているんでしょう？　まぁ、きっとすぐSSに移植されると思われるので、それまで待つのが正解でしょうか。私の予想では、年末から1月にかけてあたりがあやしいと思うのですが……。ちょっとムリかな。（う）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト

■うききくん：キミの再生用のMDがいい感じです。今月は電話機も買ったしね。ウム。

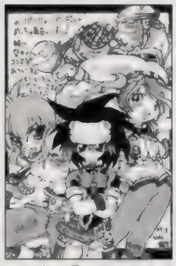
■さとちーくん：ヒロスエで動く男。読者様から送られてきたポストカード大喜びでした。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。ドールへの愛は限りなく！今度はミシンだね！

■平吉くん：だからさ、パソコン直して電話線引けば、家で仕事できるじゃん。ね？

最後奴隷…問題です。今回の奴隷に漢字の「日」はいくつあったでしょう？ 突撃ラッキー4のようにハガキ宛名面のスミに「日」答え（数字）って感じで書いておいてください。正解者には良い子マークを差し上げます

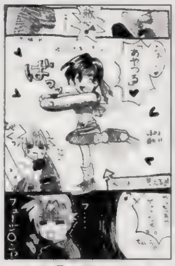
前回の続きから。「KOF'97」の小ネタでしたね。「96」のSS版やPS版であった「三種の神器」チームエンディングが「97」にもあります。ストーリー上、このチーム（京、庵、ちづる）でのエンディングが真のエンディングではないのでしょうか。ちづるの巫女さん姿も見られるので、一度は試してみてください。また、主人公チーム（京、紅丸、大門）で、ラスボスを京の超必殺技の無式（これが草薙の拳だ－と叫ぶやつ）でトドメを刺すと、エンディングのあとに庵と京が一対一で戦うイベントがあります（プレイヤーはもちろん京を操るのですが……）。このゲーム、街のゲーセンで対戦しようとすると、やたら強い隠しキャラで乱入してくる人が多いのでなかなか勝てません（なんか、平吉さんも前号で書いてましたね）。まぁ、それが悪いとは言いませんが……。あんましうまくないシェルミー、ラルフ、真吾がいたらちょっとは手加減してください（笑）。さ



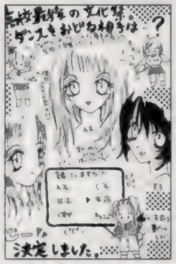
▲神奈川県　如月龍牙さん：つながりますよね。かなり。



▲大阪府　紅阿夏さん：ゲームショウにはコスプレの人もいましたし。



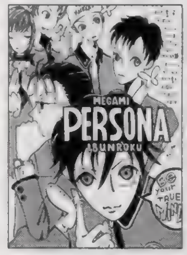
▲大分県　藤沢南さん：あのポーズは妖しいですよね。見破ると。



▲岐阜県　水沢タツヤさん：スゴイ夢です。ムチャな気もします。



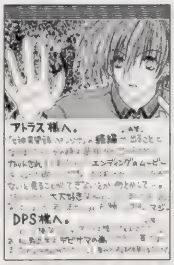
▲群馬県　かぱゆさん：やってみてください。楽しいですよ。



◀大阪府　えんぢまるさん：寝ずゲーは楽しいですよね。



◀東京都　祥人さん：彼女の「なんて」やられてる人多いです。



▲新潟県　りるひなさん：出ますかねぇ……続編。待っていましょう。



▲千葉県　彩軌彼方さん：DPSの攻略ではいかがでしょう？



▲京都府　アゲハさん：なんて言うか……くノ一は元気そうです。



▲東京都　南神楽さん：髪型だけだといろいろな人に見えます。



▲宮城県　月草氷雨さん：変わったモノ好きな人は特にお薦めです。



◀北海道　広瀬川秋人さん：大きな胸は難しいです。格好良く描くの。



◀京都府　水荻巴さん：アセルスの周りのキャラもいい感じですよね。



▲北海道　TOMYさん：全員クリアしても……大したコトなかったですね。



▲北海道　伊夜さそりさん：「2」まではですかね？ ウワサもありません。



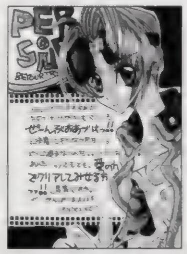
▲埼玉県　十槻久也さん：パソコン版も人気ありましたから。



▲千葉県　S・風雅さん：アニメ続編ですか？ 聞いておきます。



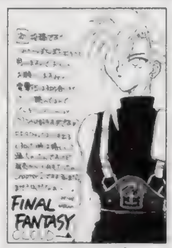
▲大阪府　六道楓さん：テスト中っていうのがミソですよね。



◀千葉県　サカツユカリさん：クリアしてください。愛は大切です。

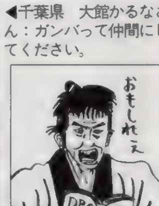


◀青森県　児玉啓太さん：なぜ負けなんでしょう（笑）。判る気もしますが。



▼神奈川県　走馬あづみさん：この2人が最終パーティって人、編集部でも多いです。なのに……。

◀千葉県　大館かるなさん：ガンバって仲間にしてください。

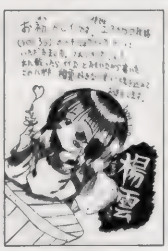


▲千葉県　本千葉あずささん：ステキすぎ。DPS侍。です。



◀千葉県　S・風雅さん：ブルーはかなりヤな人ですから。

▼静岡県　蚊取犬さん：あまりにあまりで…不憫なエアリス。



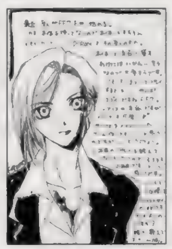
◀兵庫県　メノウさん：いまだ人気あります。彼女。



◀埼玉県　ヒウラムトさん：安いですよ、それ。ムチャです。



◀鹿児島県　ねぎさん：さらにガンバってみてください。



◀京都府　要さん：CGのことは増刊Dに載ってたりします。





◀大阪府　前川さん：摑まり加減が見事です。



◀山形県　週末の怪人さん：コダワリなワケです。大事です。



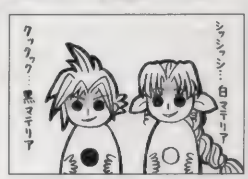
◀愛知県　北原健光さん：そんな貴方が急増中です。



◀北海道　広瀬川秋人さん：一人ツッコミが厳しくていい感じです。



◀岡山県　リベラさん：幸せ……家族？ 言葉通り「守ってやる」わけですね？

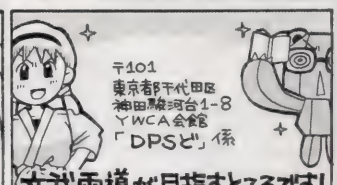


ハガキで銀河に旅立とう！

キャー！ カッコイイー！ ヤスシー！ なに？ ハガキ描けって…ベストテンって組織票ってダメなんでしょう？ いいの？ そうだったんだぁ。でもDPSどにはたくさんを雑に描くよりも、1枚に命をかけて丁寧に仕上げた方が掲載率が上がるって書いてあったわよ？ え？ そんなのどうでもいい？ そうかなぁ……大切なことだと思うんだけどぉ。マユミはどう……あっ！ マユミったら！ またウズラくわえてる！ 止めなさいよ！ はずかしいから。







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！ イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！ とにかく送ってほしいの！ ね？

電撃PlayStation VOL.56 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（P163のプレゼント記事を参照）の、番号とアンケートの回答、表面の必要事項を記入した上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、10月8日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.54

①「虹色の青春」丹下桜 直筆サイン入り画面写真 1
竹松雅宏（長野県）中村準也（鳥取県）
大久保由紀子（神奈川県）

②「虹色の青春」丹下桜 直筆サイン入り画面写真 2
宮原敏（静岡県）深谷達弘（栃木県）
堀田憲史（北海道）

③「アークザラッド・モンスターゲームwithカジノゲーム」オリジナルテレホンカード2枚組
高野菜緒子（新潟県）松田加寿子（三重県）
大下知子（和歌山県）沢中洋介（新潟県）
田中宏隆（広島県）瓦谷友紀恵（大阪府）
月岡晃一（千葉県）加藤祐也（愛知県）
宮田一志（茨城県）鶴本貴之（大阪府）

④「クールボーダーズ2」オリジナルTシャツ
小野仁志（宮城県）安東幸男（兵庫県）
大宮健司（茨城県）

⑤「アーマード・コア」ノベルティーキット
岩村泰宏（兵庫県）小林正則（静岡県）
川舟功（埼玉県）

⑥「フリー・トークスタジオ」声優さんプリクラシール
芦沢貴仁（山梨県）福永大樹（京都府）
福徳紘（沖縄県）佐々木智（岩手県）
竹本鉄也（愛媛県）鈴木恭之（神奈川県）
南部友武（福井県）山口達也（千葉県）
佐藤浩二（新潟県）伊藤和哉（熊本県）

⑦「エルフを狩るモノたち」オリジナルテレホンカード
吉浩一（香川県）兼広文（広島県）
高橋祐矢（千葉県）山博樹（福井県）
佐藤徹也（大分県）

⑧ グリップコントローラーPS Black
山岸奈津子（東京都）高橋武敏（福島県）
松田円（静岡県）伊井浩之（鳥取県）
国邊雅人（滋賀県）柏原二三子（愛媛県）
鹿本真弘（大阪府）小泉麻理子（東京都）
市原亜由美（熊本県）岸正美（神奈川県）

⑨「PSソフト」エルフを狩るモノたち－完全版－
佐渡朋代（北海道）松村一秋（群馬県）
福井良夫（大阪府）杉浦雄一郎（静岡県）
川崎勲（福岡県）

⑩「PSソフト」攻殻機動隊
馬込勇一（鹿児島県）岩本政俊（山口県）
佐藤素実（神奈川県）

⑪「PSソフト」みんなのGOLF
大森洋平（茨城県）谷咲理恵子（長崎県）
篠原碧（埼玉県）

⑫「PSソフト」美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語
黒崎勝美（茨城県）清山哲夫（島根県）
山谷利保（石川県）

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[特報]機動戦士Ζガンダム②[特報]バイオハザード2③[特報]双界儀④[特報]みつめてナイト⑤[特報]パワードール2⑥[特報]大運動会⑦[特報]バックガイナー⑧ASTRO NŌKA⑨ノエル・ラ・ネージュ⑩フォトジェニック⑪ツアーパーティ⑫クライムクラッカーズ2⑬精霊機導弾⑭ウィニングポスト2FINAL'97⑮アインハンダー⑯フロントミッションセカンド⑰悠久幻想曲⑱ブレスオブファイアⅢ⑲パロウォーズ⑳ダービースタリオン㉑ラグナキュール㉒リンダキューブアゲイン㉓くるみミラクル㉔サガ フロンティア㉕Nonstop！ときめきメモリアル㉖新作ソフトレビューtheDEEPER㉗電撃PSコロシアム㉘4色奴隷㉙電撃プレイクエスチョン㉚ウラワザデータベース㉛フロントミッションセカンドはじめて物語㉜電撃コラムス㉝[読者コーナー]PSの奴隷㉞チョコボの不思議なダンジョン㉟パラサイト・イヴ㊱ゼノギアス㊲MOON㊳FFⅦインターナショナル㊴ツインビーRPG㊵新作ソフトステーション㊶NEXT WAVE？㊷電撃ランキングステーション㊸電撃NEWS STATION

【2】今号で、つまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何が読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から1つ選んで番号で答えてください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高②よい③ふつう④よくない⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い②高い③ふつう④安い⑤すごく安い

【6】購入してプレイしたいと思っているタイトル3本をP238、239の新作ソフトスケジュールから選んでその番号を書いてください。

【7】今後プレイステーションに移植してほしい他機種のゲームタイトルを2つまで書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも書いてください。

①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX⑥TECH PS

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つまで書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人はその理由も書いてください。

①持っている②近く買う予定③検討中④まだいらない⑤わからない

【13】以下にあげるプレイステーションの周辺機器のうち、持っているものを選んで番号を書いてください。

①2個以上の純正コントローラ②SCEI製以外のコントローラ③アナログジョイスティック④アナログでないジョイスティック⑤ハイパーブラスター⑥対戦ケーブル⑦マウス⑧ネジコン⑨マルチタップ⑩SANKYO N・ASKA⑪ハンドル型コントローラ（コックピットなど）⑫ガンコン

【14】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【15】上の質問で②を選んだ人は、買うときと買わないときの基準を書いてください。

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機などを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①スーパーファミコン②セガサターン③NINTENDO64④PC-FX⑤PCエンジン⑥メガドライブ⑦ネオジオ（ネオジオCD含む）⑧ゲームボーイ（ゲームボーイポケット含む）⑨ゲームギア⑩たまごっち⑪パソコン⑫その他

【17】上のゲーム機一覧の中で近く購入する予定の機種があれば、その番号を書いてください。

【18】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くなっても毎号欲しい②価格が上がるのなら、いらない③価格は490円のままで、本誌を薄くして付録を付けてほしい④付録はまったく必要ない⑤その他

【19】電撃プレイステーション56号を購入したのはどこですか。下から選んでください。

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キオスク⑤その他

【20】電撃プレイステーション56号への意見・感想を書いてください。

電撃PlayStation 56号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.56

各3名



『ファイナルファンタジーⅦ』エクストラナイツ
伝説のソルジャー　セフィロス（1）
ヴィンセント・ヴァレンタイン（2）
（提供：バンダイ）

◀バンダイから発売されている『FFⅦ』フィギュアの新しい仲間、「セフィロス」と「ヴィンセント」。FFファンなら絶対にゲットしよう！

5名



▼ブロックの色と星の位置を合わせて消していくＰＺＧ。アーケードでも稼働中だから知っているかな？

3『スタースイープ』体験版
（提供：アクセラ）

10名



▶9月6、7日に開催されたＴＧＳ'97秋のお土産だぞ。これを逃すと入手困難!!マチガイなし。

6『ときめきメモリアル』藤崎詩織うちわ
（提供：コナミ）

5名



5『イバラード～ラピュタの孵る街～』めげゾウぬいぐるみ
（提供：システムサコム）

▲『イバラード～』に登場するキャラ〝めげゾウ〟のぬいぐるみを５名様にプレゼント。このぬいぐるみはテレビ朝日や『イバラード～』のイベント会場でしか販売されていないのだ。

20名



4『テイルズ　オブ　デスティニー』体験版（提供：ナムコ）

▲ＴＧＳ'97秋では、配布開始とほぼ同時に無くなってしまったという、貴重な『テイルズ～』の体験版なのだ。

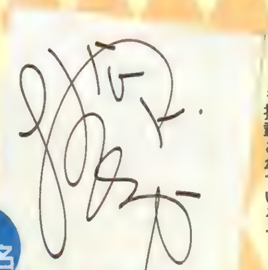
2名



◀金月真美さんをはじめ、このラジオドラマに出演した声優さんたちの直筆サイン入り（P.233参照）。

8MBSラジオ「央華封神」声優直筆サイン入り色紙＆台本

10名



◀ラジオ「ときめきメモリアル」では主人公を演じていた小野坂昌也さん。P.106からはインタビューも掲載されているぞ。

7小野坂昌也直筆サイン色紙

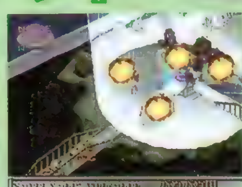
各3名 PSソフト

１年も早いもので、そろそろ秋。皆さんいかがお過ごしでしょうか。良かれ悪しかれ、まあ、お１つどうぞ。



9天空のエスカフローネ

▲大人気だったＴＶアニメがＡＶＧになってＰＳに登場！新エピソードも随所に追加。
（提供：バンダイ）



10パロウォーズ

▲『パロディウス』シリーズのキャラが、お笑い要素も健在の戦略ＳＬＧとなって登場。
（提供：コナミ）



11あやかし忍伝くの一番

▲学園生活をとおして、楓を立派なくの一に育てるＳＬＧ。
（提供：翔泳社）



12くるみミラクル

▲人々からの依頼を解決していくことで、半人前魔法使いのくるみを育てていくＳＬＧ。
（提供：バンプレスト）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.59（10月31日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありません。安心してご記入ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

郵便はがき

おそれいりますが
円分の切手を
はってください

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント
Vol.56係

〒	□□□－□□	ここにはなにも書かないでください→
住所	都道府県	
		TEL (　　　)
氏名	ふりがな	生年月日 年（西暦） 月 日
	男・女	19
職業		①小学3年以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイター ⑯無職 ⑰その他

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】 【2】 【3】

【4】 【5】 【6】

【7】

【8】

【9】 【10】

【11】

【12】

【13】 【14】

【15】

【16】 【17】

【18】 【19】

【20】

---キリトリ線---


美少女&キャラクター満載フルアニメーションゲームマガジン
電撃G'sマガジン
DENGEKI G's MAGAZINE
11月号
定価680円(税込)
9月30日発売
気になるあの子のすべてがわかる
ゲーム雑誌は電撃
永久保存版 32P別冊付録
10月号のポスターに続く、悠久ファン必携アイテム
悠久幻想曲
決定版 キャラクターコレクション
&こだわりの本誌企画
PS SS ピンポイント重点攻略
最新情報続々判明!
「悠久幻想曲2(仮)」の全貌が明らかに!!
新作情報もバッチリ!! G'sだけの充実ラインナップ
SS 銀河お嬢様伝説ユナ3 ライトニング・エンジェル
SS フレンズ
SS センチメンタル グラフティ
PS NOëL〜La neige〜
PS ひざの上の同居人(パートナー)
ほか美少女キャラ満載!!
キャラクターグッズを完全網羅!
SS ファン必須アイテムを徹底蒐集!! G'sミュージアム
サクラ大戦


KOEI
PlayStation
信長の野望
将星録
歴史シミュレーションゲーム
天下統一の野望はいまだ消えず、
そして今また、新たな時代を生む。
ついに！プレイステーション版で新登場
11月27日
発売予定
柴田勝家 対 酒井忠次
“信長の野望”最新作はそのシステムを一新。同一マップ上で展
戦略が、より緻密で多彩な戦術をも引き出す。広がり繁栄していく領土も
ヤーの眼前で繰り広げられる。激しい戦いに勝利を遂げ、統一を
プレイステーション版
9,800円
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■“ ”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
株式会社 光栄

日程も最新、データも最新。ドラマを追求する競馬ゲームの定番。

①あの騎手たちも実名で登場する!

岡部幸雄



横山典弘



的場均

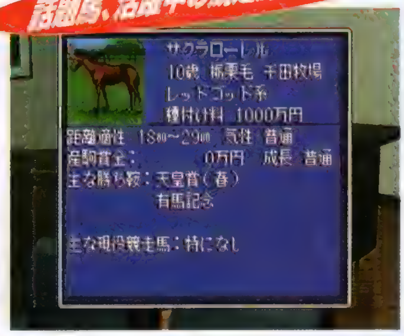


ほかにも有名騎手がいっぱい。

柴田善臣 南井克巳 田中勝春 橋本広喜 小島貞博 吉田豊 村本善之 和田竜二 牧原由貴子 安田富男 岸滋彦 熊沢重文 柴田未崎 柴田大知 田村真来 細江純子 安田康彦 田面木博公 横山賀一

②話題馬、活躍中の競走馬が登場

サクラローレル他



Winning Post2
ウイニングポスト

競馬シミュレーションゲーム

ファイナル'97



基本コンセプトは"もっとドラマチックに"。プレイヤーの主戦となるオリジナル騎手の育成というシステムの導入により、今までにない奥の深いゲーム展開が楽しめる！ 97年日程への対応や種牡馬・繁殖牝馬の見直しはもちろん、イベントの追加、騎手の実名化など数々の要素を強化し、ますますリアルな新作!!



●6,800円 10月2日発売

Winning Post2 ファイナル'97発売記念

ウイニングカップ'97開催!

パスワードを送って日本中のライバル馬と対戦しよう！
優勝馬には賞金10万円、上位入賞者にも賞金を進呈!!

このたび当社では、本ソフトの発売を記念いたしまして、"ウイニングカップ'97"を開催いたします。
優勝馬には賞金10万円を進呈し、また上位入賞者にも賞金を用意しております。
スーパーホースをしのぐ最強馬をめざし、是非ともふるってご応募ください。

■参加方法 「Winning Post2 ファイナル'97」同梱の専用ハガキにてご応募下さい。
■申込期間 1997年10月2日(木)～11月6日(木) 当日消印有効
■選　考 機種ごとに厳正なる予選を行い、各レースでの決勝出場馬を8頭ずつ決定します。さらに決勝進出馬16頭による決勝戦を距離ごとに行い、優勝・準優勝・電撃賞を決定します。
■賞　金 優勝:賞金 100,000円 3名 準優勝:賞金 50,000円 3名 電撃賞:賞金10,000円 9名

途中経過及び最終結果については、「電撃王」「電撃プレイステーション」「電撃セガサターン」に掲載いたします。
※各賞受賞者には、弊社より直接ご連絡いたします。弊社およびメディアワークス社への直接のお問い合わせはご遠慮ください。

正社員募集

①プログラマー ②SE ③ゲームデザイナー ④CGデザイナー ⑤マニュアルライター ⑥サウンドドラマCD企画制作
⑦アニメーター ⑧グラフィックデザイナー ⑨コンピュータシステム営業

※①③④については、特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします。※CG開発機材:SGI インディゴII インパクト、SGI O2 R10,000、インターグラフ TDZ−310

●資格／1 専門卒以上22～36歳位 2 実務経験2年以上 ●待遇／当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回('96実績7.45カ月)、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、年間休日126日。●株式東証二部上場
◎希望職種明記の上、履歴書及び職務経歴書を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。秘密厳守、歴不返。尚、3～5を希望される方は作品(5点以内)をご送付ください。作品は選考後ご返却いたします。
不明な点は担当者までお問い合わせください。〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社光栄 総務部 人事課 DP係 TEL.045-564-3111(直) 担当:三村・兵土(ひょうど)

KOEI

歴史SLGの進化論(パワーアップ)。



パワーアップキットで熱くなる、激動の戦国時代。

「軍団」単位の攻略で、スピーディな展開が味わえる大ヒット作“天翔記”に、ゲームを深め、また自分だけの面白さを生み出す「パワーアップキット」を加え1つに!新シナリオの登場、そして武将の能力値などを自由に変更できるエディタを搭載。さらなる深化を遂げた“信長の野望”で新たな合戦絵巻を存分に描き出そう!

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望 天翔記® with パワーアップキット

●9,800円



パワーアップキットで深くなる、大陸に広がる人間物語。

魅力的な登場人物、そして手に汗握る駆け引きや展開の行方を左右する辺境異民族の登場などで大好評を博した「三國志Ⅳ」にパワーアップキット付きのセットが登場!都市人口や金などが変更できるエディタや、仮想シナリオ、そして歴史イベントも新たに搭載し内容も一段と充実。あなたの手で“三國志”のドラマを自由に創り出そう。

歴史シミュレーションゲーム

三國志Ⅳ with パワーアップキット

●7,800円

好評発売中

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■“ ”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

PlayStation™

株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)


KOEI
あの『大航海時代』に、外伝が登場。
新主人公2人が展開する海洋冒険ロマン！
リコエイションゲーム
大航海時代外伝
海賊王の息子か、ジェノバの元気娘か
大好評を博した『大航海時代Ⅱ』のシステムをベースに、新たな主人公2人が登場！プレイするたび新鮮な自由度の高さはそのままで、物語のボリューム、イベント数は大幅にアップ。前作を超える、密度の濃いストーリーがあなたを待っている。冒険渦巻く航海に向けて、ふたたび出帆のときが来た！
●プレイステーション版 10/2発売 6,800円
大航海の物語は、ここから生まれた
女海賊、冒険家、商人……6人の命知らず達が夢に向け船を出す！
スーパーファミコンの人気作が新たな姿に。話題の海洋冒険ロマン。
リコエイションゲーム
大航海時代Ⅱ
●6,800円
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
PlayStation
株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代


TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
PlayStation
勇者、覚醒。
封印、解放。
FARLAND STORY
ファーランドストーリー
四つの封印
近日発売
標準価格6,800円(税別)
●本格的フルアニメーションムービーが、かつてない臨場感を演出。
●シミュレーションゲームの面白さが満喫できる戦略シーン。
魔軍兵の攻撃！
●雰囲気を盛り上げるアニメーション作画によるコミカルバトル。
●初心者から上級者まで十分に楽しめる、奥深いゲーム性。
豪華キャスティング！
■金丸淳一 ■こおろぎさとみ
■青野武 ■塩沢兼人 ■速水奨
■池田秀一 ■川村万梨阿
■大塚明夫 ■千葉繁 ■関俊彦
■椎名へきる ■佐久間レイ
ナレーション
■永井一朗（総勢25名）
■インターネットのホームページもご覧ください。（特典あり） http://www.tgl.co.jp
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©TGL1997
企画・開発・販売 株式会社テイジイエル
本社／〒530 大阪市北区松ヶ枝町1-3 高栄松ケ枝ビル TEL.(06)353-0651


GoGo RPG
ごーごーれっつごー あーるぴーじー
電撃PSは
RPGの味方です

チョコボの不思議なダンジョン

神聖魔法 ホーリー



雷属性魔法 サンダラ級



よりきめ細かなダンジョン探険

前号の記事でもお伝えしたように、ゲームの基本デザインは「ローグ」タイプ。足を踏み入れるたびに構造が変化する不定形ダンジョンを舞台に、冒険は展開していく。ちなみに従来の作品同様、オートマッピングシステムが搭載されているため、方向音痴の人も安心だ。さらに、どこをどう歩いたかが一目でわかるといった、きめ細かな工夫もなされる予定だとか……。



◀入るたびに形が変わるダンジョンがキミを待つ。



▶その冒険の可能性は無限大。キミはどうする？

※画面は開発中のものです。



発展する村や、新バトルシステム？ そして敵キャラ……



これまで、「ローグ」タイプのＲＰＧは数多く発表されてきたが、「チョコボ」のシステムは従来の作品とは一味違う。例えば村が成長する点。ゲームの舞台は、最初は小さな村に過ぎないが、チョコボが一定の条件をクリアすることによって、徐々に発展していくのだ。さらに、Ｔ・ＡＴＢ（ターン・アクティブタイムバトル）と呼ばれる、独自のバトルシステムが採用されるとのこと。現時点では全容は不明だが、ターン制の手軽さとリアルタイム制の緊張感を融合させたものだとか。これは要チェックだ!!



▲キャラの下側に表示されているゲージに注目。キャラによって長さが異なるが……











召喚魔法 フェニックス

召喚魔法 イフリート

ついに主役を射止めたチョコボの華麗な活躍？

愛くるしいキャラとディープなダンジョン。誰もが楽しめる内容でありながら、遊びのバリエーションは無限大!?　冬を熱くする大注目の1本だ!!

チョコボの不思議なダンジョン

冬予定 ダンジョン探検RPG	▶価格未定　▶スクウェア
	▶MC（ブロック数未定）

これが気になるチョコボの攻撃

従来の「ＦＦ」シリーズや、「ＦＦＴ」などで、ときには敵として、またあるときは味方として、様々な動きで我々の目を楽しませてくれたチョコボ。はたして、主役に抜擢された今回は、どんなアクションを見せてくれるのか!? シリーズのファンならずとも、気になるところではないだろうか？ そこでモンスターとのバトルでの、チョコボの攻撃パターンをチェックしてみよう。

まずは通常攻撃。従来の「ＦＦ」シリーズは、クチバシを用いた〝つっつき〟と、発達した脚力を生かした〝チョコキック〟などの攻撃を得意としてしたチョコボ。今回はクチバシは使わないものの、キック攻撃は相変わらず健在。次に特殊攻撃。今までは〝チョコケアル〟〝チョコメテオ〟といった、オリジナルの技を駆使していたのだが、主役の今回は、〝ファイア〟〝ブリザド〟といったシリーズでも馴染み深い魔法を使用できるようになったぞ。





通常攻撃

最初に述べたように、チョコボの通常攻撃はキックが基本。台地を素早く走り回る脚力から生み出される攻撃は、なかなかにパワフルだ。もちろん、主役となった今回は、単純に素足で敵を蹴るばかりではないはず。当然、〝爪〟のような武器を脚に装備して、攻撃力をアップすることも可能だろう。また、ダンジョンに落ちている石などを蹴りつけることによって、近距離ばかりでなく、離れた間合いのモンスターに対してもダメージが与えられるとか。通常攻撃でもバリエーションは豊富!!





キック! キック! キック!



多彩な使い方が可能なキック攻撃

特殊攻撃

チョコボの魔法は、ダンジョンなどに落ちている本を読むことによって発動する。基本的に本は使い切りで、効果が発動するとなくなってしまう。ただし本はなくなっても、その本を読んだ経験は蓄積されるところがミソ。経験が蓄積されると、同じ本でもより破壊力のある魔法を発動させることができるのだ。つまり、〝ファイアの本〟を何度も読むことによってファイラ級へという具合にパワーアップする。つまり、〝ファイラの本〟は存在しないが、その効果の魔法は存在するということ。また、本とは異なった系統の召喚魔法なども存在する。こちらは詳細不明だが、破壊力は折り紙つき。



ブリザラ級



◀冷気によって生み出された巨大な氷の結晶が相手の体力を一瞬にして奪い去る。

サンダラ級



◀絶え間なく降り注ぐ稲妻が画面を埋め尽くす。破壊力の安定度はピカイチだ。

エアロラ級



▲無数の真空の刃が敵を切り裂く。単なるカマイタチとは、段違いの破壊力だ。

ファイア



パワーアップ

ファイラ級



▲チョコボの経験が低いうちは小さい炎だが、本の内容をより深く把握できるようになると、魔法の破壊力は一気に倍増。

イフリート



▲お馴染みの召喚魔法ももちろん登場!! こちらは本とは違った形で修得するらしい。画面効果、破壊力ともに絶大のひとことと!!

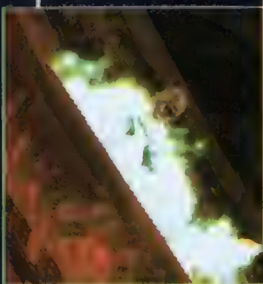
メテオ

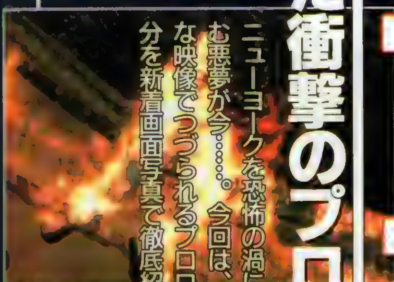


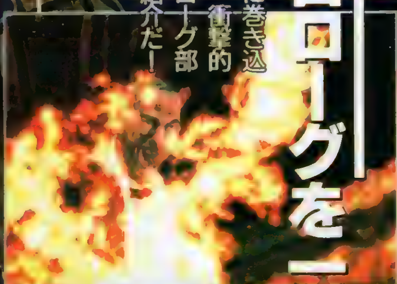
▲巨大な隕石を落下させる究極の攻撃魔法。イフリート、シヴァといった召喚魔法同様、今回はかなり特別な魔法といえそうだ。

破壊力抜群の特殊魔法!!













パラサイト・イヴ

ついに明かされた衝撃のプロローグを一挙大公開!

ニューヨークを恐怖の渦に巻き込む悪夢が今……。今回は、衝撃的な映像でつづられるプロローグ部分を新着画面写真で徹底紹介だ!

美貌のオペラ女優の瞳が…
緑色に染まるとき…
惨劇のクリスマスイヴが
幕を開ける!!

パラサイト・イヴ

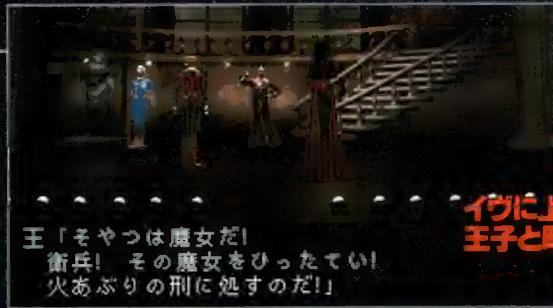
冬予定 RPG	▶価格未定 ▶スクウェア
	▶MC(ブロック数未定)

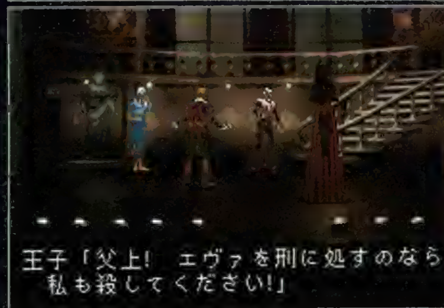
SCENE I

活気あふれる カーネギー・ホールを 襲う突然の事件！



オペラ観劇を楽しむ人々の活気に満ちた、クリスマスイヴのカーネギー・ホール。ここからこの物語は幕を開ける。ボーイフレンドと連れ立ってオペラを観に来ていたアヤ・ブレアは、ステージ上の俳優たちが、突然炎に包まれるという奇怪な現象に遭遇する。さらに、この人体発火現象は観客をも襲いはじめ、穏やかなオペラ劇は一変して炎の惨劇となるのだった……。ステージ上には、この惨劇を喜ぶかのように高らかに両手を上げる主演女優メリッサがいた。そのとき、アヤは……？





▼澄んだ歌声に込もる感情は、喜びか、狂気か…。



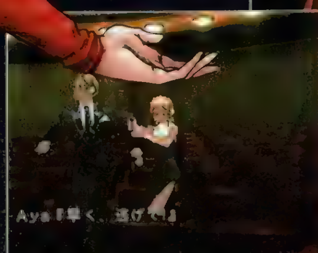
◀▲美しい旋律と物語が観客の胸を打つなか、惨劇の始まりは刻一刻と近づいていく。

イヴに上演されるのは 王子と町娘の悲恋の物語

▼「愛しているわ、エドワード！」主演女優のそのセリフとともにステージは火の海に！

突然炎上するステージ この女優は一体……？





▲状況を冷静に判断し、アヤはボーイフレンドを逃がす。

CHECK 1

●ついに第4のキャラ登場！

メリッサ・ピアス

「イヴ」に体を支配された美貌のオペラ女優

新たに公開された第４のキャラクター、メリッサ・ピアス。彼女は念願だった初主演の舞台中に「イヴ」と名乗る何者かに体を支配され、人体発火事件を引き起こしてしまう悲劇のオペラ女優だ。かろうじて生き延びた、この事件の生存者の証言では、彼女が人々を発火させる能力を使ったとき、その瞳は緑色に光り輝やいていたという……。





燃えさかる炎の中 ステージに駆け上がったアヤ……

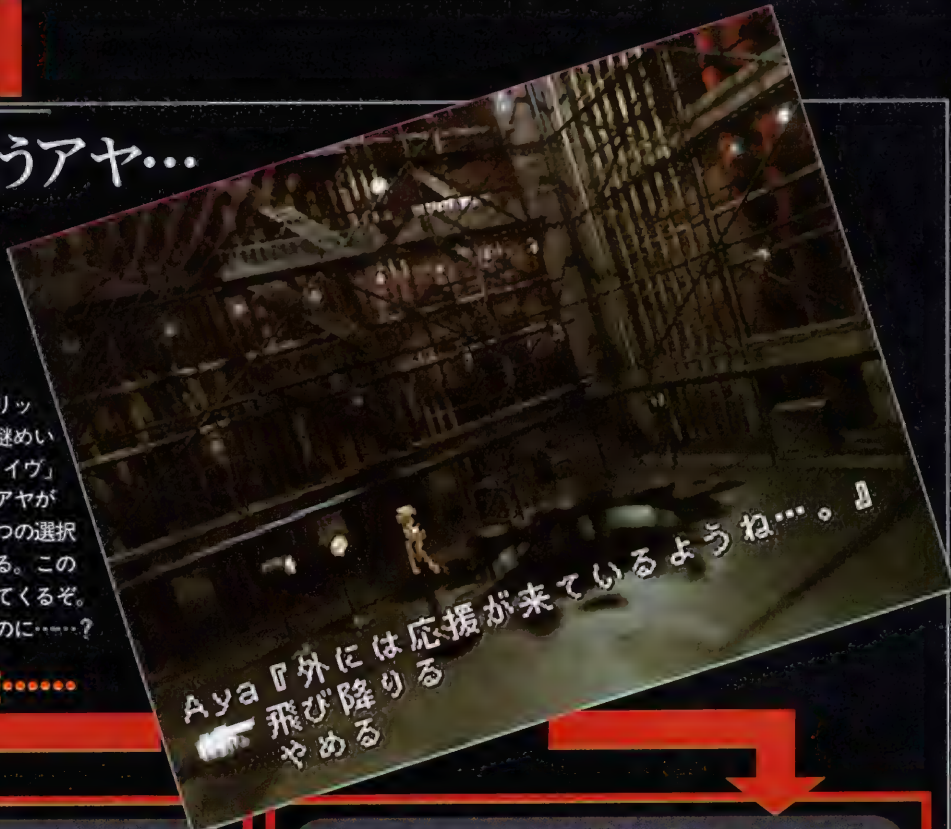


▲そこにいたのは、もはやメリッサではなかった。「イヴ」と名乗る彼女が、アヤに投げかける謎めいた言葉の真意は一体……？

SCENE II

逃げた「イヴ」を追うアヤ…どう捜査を進めていくか？

炎上する舞台に駆け上がり、「イヴ」（メリッサ）に銃を向けるアヤ。しかし、「イヴ」は謎めいた言葉を残して逃げ去ってしまう。右は、「イヴ」が開けたと思われる舞台裏の巨大な穴を、アヤが調査するイベントの1シーンだ。ここで2つの選択肢のどちらかをプレイヤーが選ぶことになる。この選択によって、以後の捜査の進め方が違ってくるぞ。もしかするとストーリーもまったく別なものに……？



初めてのストーリー分岐……となるのか!?

「やめる」を選択した場合



同僚の警察官から弾丸を補給

◀事件の通報を受け、警官隊が駆けつけている。ダニエルはいないのか？



救急隊員による応急処置

▶救助隊員に話しかけると体力を回復してもらえるのだ。

「飛び降りる」を選択した場合

関係者の控え室

▶飛び降りた場合は、ホールの地下を調査することになる。手がかりになりそうな物はあるだろうか？



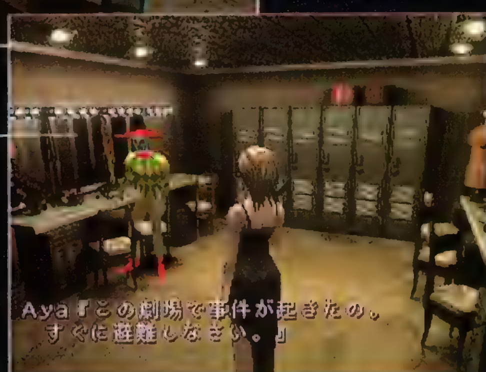


道具部屋

◀上演用の道具が乱雑に置かれた部屋。物陰にモンスターが潜んでいそう……？

男優用楽屋

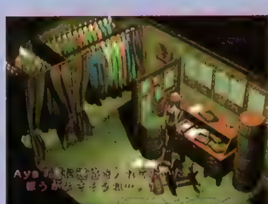
▶楽屋で生存者を発見！ほかにも生き残った人が、地下に取り残されている可能性は十分にある。



CHECK ②

セーブ方法は署への「電話」!

「パラサイト・イヴ」のセーブ方法は、電話を使って「署へ状況報告」するというもの。いかにも刑事らしいこのハードボイルドな（？）システムが、捜査の気分を一層盛り上げてくれるぞ。公衆電話を使う場合は、小銭やカードも必要か!?



▲電話がある場所を拠点に、捜査を進めることになりそう。

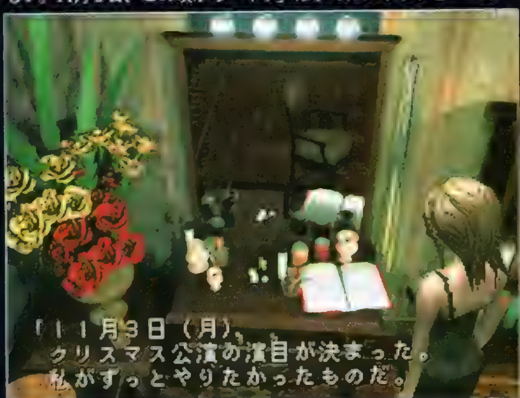
SCENE Ⅲ

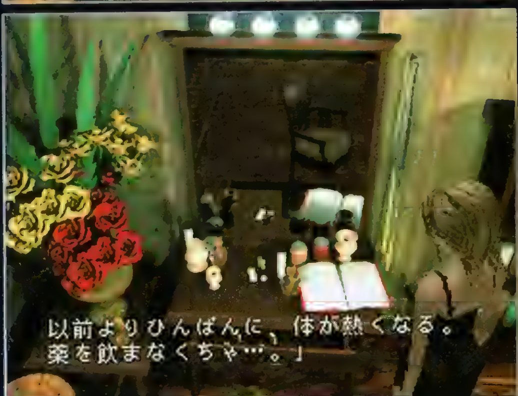
舞台裏にある主演女優用の楽屋でメリッサの日記を発見…！

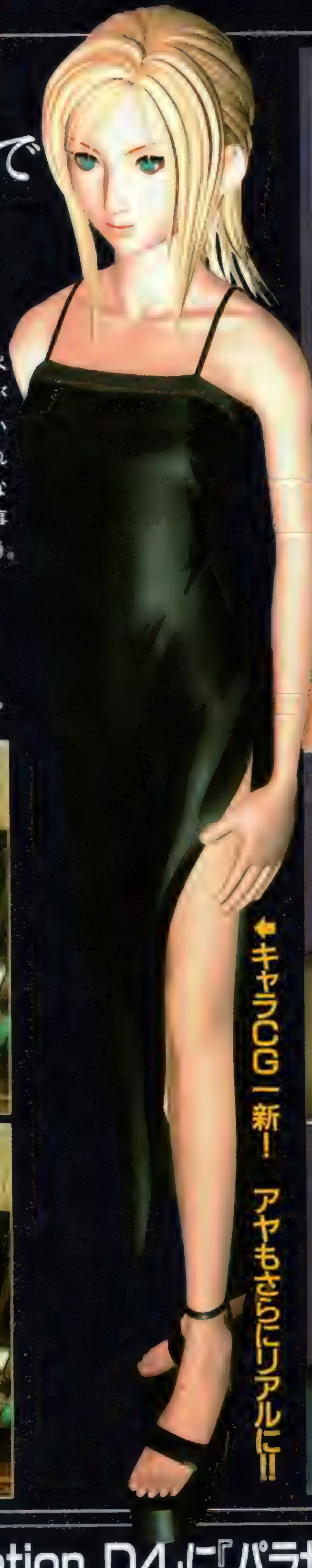
ホールの地下には、主演女優用の楽屋、つまりオペラを上演する直前までメリッサが使っていた控え室がある。メリッサについての重要な手がかりが残っていそうなその部屋では、1カ月前からの生活が記録された彼女の日記が見つかるのだ。日記には、表に出せない悩みや心情などがつづられるもの。その内容に、事件の謎を解くカギが隠されている可能性は高いだろう。

残された日記に何か手がかりは……？

▼体があまり丈夫でないメリッサは、ときおり病院に通っていたらしい。11月3日、この頃から「イヴ」はすでにメリッサを……!?







←キャラCG一新！ アヤもさらにリアルに!!

新着CGイラストで主要キャラを再チェック！

着々と開発が進行中の『パラサイト・イヴ』。今回は第4のキャラクター・メリッサの公開にあわせて、これまでに紹介されていた主要キャラクター3人の新しく描き直されたグラフィックも公開されたのだ。ここではその新着のCGを紹介しつつ、3人の設定を再度チェックしていくぞ。

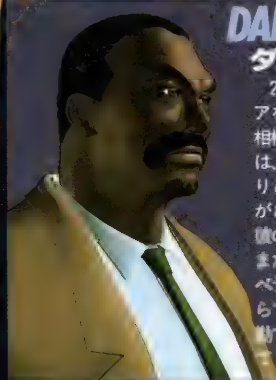
AYA BREA アヤ・ブレア



新着のCGでは、少しふっくらした印象を受ける本作の主人公。ニューヨーク市警の新米刑事である彼女は、イヴの夜に凄惨な事件に巻き込まれる。その体には何らかの秘密が……？



DANIEL 'BO' DOLLIS ダニエル・BO・ドリス



20年のキャリアを持つアヤの相棒、ダニエルは、髭がくっきりと描かれ貫禄がさらに増した。彼の役どころはまだ不明だが、ベテラン刑事ならではの経験と勘でアヤを助けてくれそうだ。



KUNIHIKO MAEDA 前田邦彦



やや目が落ちくぼんで頼りなさげ（?）になり、何となく学者らしい雰囲気がついた科学者の前田邦彦。ミトコンドリアを専門に研究する彼の知識は、必ず捜査に生かされていくことだろう。



特報！「電撃PlayStation D4」に『パラサイト・イヴ』のCGムービー収録！

今冬の発売に向け、鋭意開発中の『パラサイト・イヴ』。せめて遊べないまでも、ゲームの雰囲気だけでも今すぐに感じてみたいというキミに朗報だ！ 10月15日(水)に発売される「電撃PlayStation D4」に、『パラサイト・イヴ』のCGムービーが（ごく一部だが）収録されるぞ!! CG技術の本場ハリウッドで作成された驚異の映像を、キミもぜひ体験しよう！

Xenogears

キャラ&ギアを大特集!



ゼノギアス

冬予定	▶価格未定 ▶スクウェア
RPG	▶MC（ブロック数未定） ▶CD2枚組

メインキャラのプロフイールと、彼らの乗り込むギアを詳しく紹介！

ゲームの中心となるメインキャラと彼らのギアの設定が公開された。今回は、これらの詳細に加え、世界設定も紹介するぞ。



天真爛漫な青年 その裏に眠る第2の人格とは…

フェイ

（ウォン・フェイフォン）

年齢	18歳	体重	67kg
身長	177cm	出身地	不明

辺境の村、ラハンに住む天涯孤独の身の上の青年。3年前に記憶を失い、村に運び込まれて以来、ラハンの村長の家で世話になっている。普段は天真爛漫な性格で武術にも長け、村の子どもたちの兄貴分として慕われている。

しかし、その裏には破壊的な第2の人格が存在し、特殊な状況下ではその人格が覚醒してしまう。村を襲ったギアに立ち向かうため、自らギアに乗り込んだフェイは、初めての乗機なのに、なぜか乗りこなすことができた…。



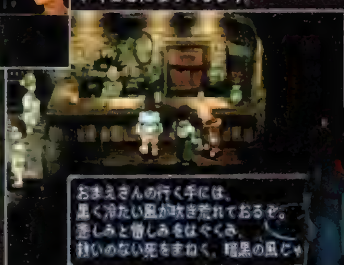
▲親友のティモシーとアルルが支え。



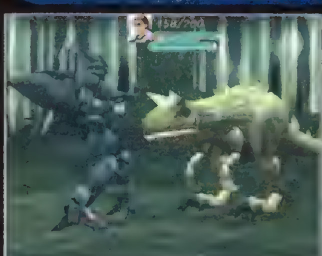
◀▼本人の意思がどうであれ、フェイは、やがて大きな戦いに巻き込まれていくことになってしまう。



▲武術を教えるフェイは、村の子どもに慕われている。



フェイの乗機するギア ヴェルトール



◀武装は少ないが、格闘もこなす。

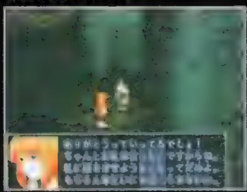
主人公フェイの乗り込むギアは、黒を基調とした渋めのスリムな機体。その能力は高く、平均的な量産ギアと比べ、サブジェネレーター出力で約4倍、フレームの耐久力で約2.5倍の強さを誇る。



全高	16.3シャール（15.811メートル）
乾燥重量	17.8カーン（19.224トン）
全装備重量	22.7カーン（24.516トン）
サブジェネレーター出力	400
メインジェネレーター係数	4.2
稼働時間	480ツァイトル（8.267時間）
フレーム耐久数	260
機体反応値	0.8
エーテル感応値	43.5
表層速度	260レプソル（252.2km／h）
空中速度	970レプソル（940km／h）
装備武器	内装式チェーンガン×1

秘めたるもう１つの人格を持つ、若き女性士官

▼ソラリスに浸透する選民思想の影響を受けている。





▲他国の人間と話すことに、最初は抵抗を感じているようだ。



ヒロイン、エリィは軍事国家ソラリスの女性士官。両親はガゼルと呼ばれる白色人種系だが、本人はなぜかスファルという有色人種だ。13歳でソラリス幼年学校に進学し、士官としての教育を受ける。任官後、最前線のアヴェ駐在軍に配属され、初任務として新型ギアのデータ収集のためキスレブ軍に潜り込む。しかし、ギアを奪って逃走中、追撃を受けてラハン村に不時着し、フェイと出会う。この出会いが、彼女の運命を大きく変えることになる。フェイ同様、彼女自身には自覚のない「第２の人格」が内在している。



▲「ラムズ」とは差別用語なのか。

◀大聖堂にたたずむエリィ。

エリィ

(エレハイム・ヴァン・ホーテン)

年齢	18歳
身長	164cm
体重	46kg
出身地	ソラリス



エリィの搭乗するギア ヴィエルジェ



◀小型の割には耐久力が高い。

白とピンクを基調とした細身の機体。フェイのヴェルトールと比べると、かなり軽量のギアだ。機体反応値が高いので小回りが効きそうだ。豊富に揃った武装も魅力だが、何よりも魅力的なのは、その女性的な美しいフォルムだろう。エリィが乗るにふさわしい機体といえる。

全高	15.7シャール（15.229メートル）
乾燥重量	10.2カーン（11.016トン）
全装備重量	14.7カーン（15.876トン）
サブジェネレーター出力	410
メインジェネレーター係数	3.4
稼働時間	600ツァイトル（10.333時間）
フレーム耐久数	220
機体反応値	1.0
エーテル[illegible]値	60
表層速度	280レプソル（[illegible]6km／h）
空中速度	850レプソル（[illegible]5km／h）
装備武器	内装式バルカン[illegible]2、[illegible]ビット×12
	格闘専用ロッド

緊急リポート！

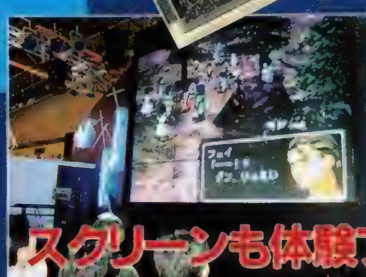
TGS

ひと足お先に『ゼノギアス』の世界を体験！ 東京ゲームショウで体験プレイ！



去る９月５日、６日に行われた「東京ゲームショウ97秋」のスクウェアブースでは『ゼノギアス』を体験プレイすることができた。さっそくその感想を報告しよう。まず、気になるアクセスはまったく問題なし！　グルグル回る背景も非常に見やすく、酔う心配もなさそうだ。戦闘シーンはわかりやすく、迫力も満点。

体験版は時間制限があったものの、あらかじめ９つのセーブデータが用意されており、いろんなシチュエーションが楽しめたのだ。もちろんギアでの戦闘も楽しめたぞ。とくにギアの特殊攻撃にはロボットアニメを意識した演出が施され、ロボットファン感涙の出来になっている。この冬の発売が待ち遠しいね。





スクリーンも体験プレイ台も大人気

※表中のメインジェネレーター係数とは、サブジェネレーター100あたり、どれだけメインジェネレーターパワーを引き出せるかという数値を表しています。

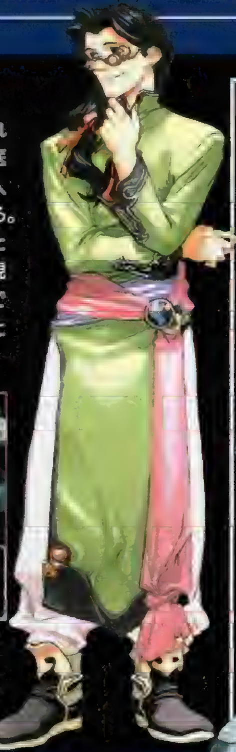
温厚な町医者と剣客――2つの顔を持つ男

シタン
(シタン・ウヅキ)

年齢	29歳
身長	182cm
体重	68kg
出身地	ソラリス

3年前から、ラハンの村はずれの山頂に一軒家を構えている町医者。機械いじりが趣味の温厚な人物で、村人からも親しまれている。

しかし、剣客でギアの使い手という隠れた一面も持っている。現在は剣を封印し、妻と娘の3人で暮らしているが、眼鏡をはずすと剣客としての才能が覚醒する。




▲古代の音響装置が突然おかしくなった

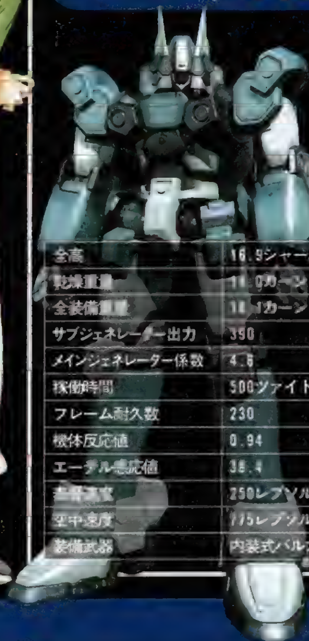



▲ファティマ家の秘宝の謎を知るシタン。

◀普段は穏やかな町医者なのだが……

シタンの乗機するギア ヘイムダル





シタンの乗り込むギアは、本人のイメージとはほど遠い武骨な格闘家といったイメージ。フェイのギアに比べると性能的にやや劣るが、その辺はパイロットの熟練度でカバーできる!?

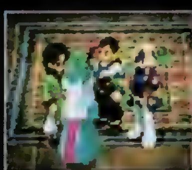
全高	16.9シャール (16.393メートル)
乾燥重量	14.0カーン (15.12トン)
全装備重量	18.1カーン (19.548トン)
サブジェネレーター出力	390
メインジェネレーター係数	4.6
稼働時間	500ツァイトル (8.611時間)
フレーム耐久数	230
機体反応値	0.94
エーテル感応値	38.4
表層速度	250レプソル (242.5km/h)
空中速度	775レプソル (751.75km/h)
装備武器	内装式バルカン×2

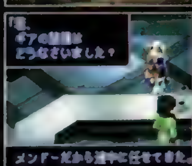
ユグドラシルを駆る砂漠の海賊

バルト
(バルトロメイ・ファティマ)

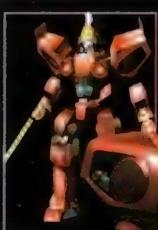
年齢	18歳
身長	183cm
体重	72kg
出身地	アヴェ

砂漠を根城とする潜砂海賊の頭領。生まれはれっきとしたファティマ家の王子だが、反乱、親族の皆殺し、監禁、脱獄と幼くして波瀾万丈の人生を経験し、今に至る。不遇の幼年時代を送ったにもかかわらず、無邪気で一直線な性格で、弱い者を見捨てられない性分。部下からの信頼も厚い。


▶右端がバルト。本来は由緒正しい家柄。


▶大ざっぱな性格で、面倒くさがり。

バルトの乗機するギア ブリガンディア





海賊で直情型の王子にふさわしい、鮮やかな真紅の機体。戦場では目立ちそうだ。右手に延びるのは、ムチのように使う武器か。

全高	17.0シャール (16.393メートル)
乾燥重量	13.9カーン (15.012トン)
全装備重量	18.6カーン (20.088トン)
サブジェネレーター出力	370
メインジェネレーター係数	4.1
稼働時間	410ツァイトル (7.061時間)
フレーム耐久数	270
機体反応値	1.1
エーテル感応値	40.4
表層速度	350レプソル (339.5km/h)
空中速度	792レプソル (768.24km/h)
装備武器	内装式バルカン×2、マシンキャノン×2
	格闘専用クロー、ファランクス×1

2丁拳銃で死霊を滅ぼす少年神父

ビリー
(ビリー・リー・ブラック)

年齢	16歳
身長	168cm
体重	59kg
出身地	多島海エリア

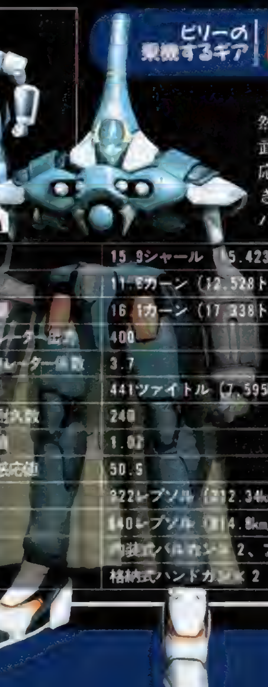
19歳のときに辺境保安官だった父が失踪し、その翌年、彼と幼い妹の目の前で母が死霊に襲われ死亡する。母の死を目の当たりにした妹はショックで言葉を失うが、ビリーは自分の責任と思いこんでいる。以来、12発の銀の弾丸を2丁のリボルバーに込め、妹を守りつつ死霊を滅ぼしている。


▶見た目はきゃしゃな体つきの少年。


▶腰には常に2丁の拳銃を下げている。

ビリーの乗機するギア レンマーツォ





マントを羽織り、いかにも騎士然としたたたずまいのギアだが、武装は飛び道具がメイン。機体反応値も高く、素早い動きが期待できそうだ。やはり得意技は2つのハンドガンを使った早撃ちか?

全高	15.9シャール (15.423メートル)
乾燥重量	11.6カーン (12.528トン)
全装備重量	16.1カーン (17.388トン)
サブジェネレーター出力	400
メインジェネレーター係数	3.7
稼働時間	441ツァイトル (7.595時間)
フレーム耐久数	240
機体反応値	1.02
エーテル感応値	50.5
表層速度	322レプソル (312.34km/h)
空中速度	840レプソル (814.8km/h)
装備武器	内装式バルカン×2、アームガン×2
	格納式ハンドガン×2

物語の舞台となる 4つの国家と教会

『ゼノギアス』の世界では、大きな勢力を持つ国が4つ存在し、これらが物語のおもな舞台となる。この4つの国と、物語上重要な役割を果たす組織「教会」について紹介していこう。

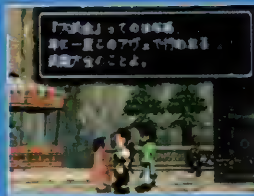
教会

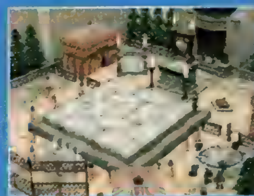
強大な勢力を持つ世界宗教の組織。布教のほかにも流通経済、文化の保存管理、科学技術振興なども行う。中でも重要な活動が、ギアなどの遺跡資源の改修である。遺跡から発掘される兵器を改修するには高度な技術が必要だが、一般にはそういった技術は広まっていない。そのため、人々はその技術を持つ教会に一任せざるを得ないのだ。諸国家も例に漏れず、軍を構成するほとんどの兵器の供給を教会に頼っている。また、兵器にかかわらず、普段使う道具や機器類も概ね教会製となっている。

アヴェ

豊かな活気あふれる王国

イグニスという大陸の南域を有する王国。ファティマ城を中心に市街が広がっている。国土の大半は砂漠だが、東西の辺境は比較的肥沃な土地だ。雑多な民族構成で、異民族、亜人の数も多い。フェイの住むラハン村は、アヴェの東の辺境にある。なお、キスレブとは長く戦争状態にある。

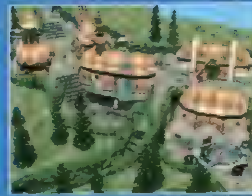

▲ファティマ城内では、年に一度「[illegible]武会」という武術大会が開かれる。


▲大武会の会場。この武術大会に参加するイベントも起こるのか？

ニサン

[illegible]

イグニス大陸西にある宗教共同体。首都は存在せず、カテドラルを中心に数多くのニサン正教徒が住んでいる。ニサン正教は法皇府と呼ばれる体系によって営まれ、その中心となるのが「大教母」である。大教母は世襲制で、現在の大教母はマルグレーテ・ファティマ。バルトのいとこだ。

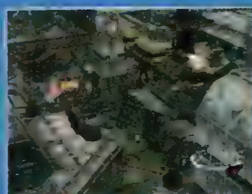

▲緑の豊かな土地。人々も[illegible]


▲[illegible]述の「教会」は別物。

キスレブ

[illegible]

過去文明の遺産である原子炉を保有している。元は委員会と呼ばれる機関で統治された多民族国家だったが、現在の総統であるジークムントによって帝政へと体制が移行された。キスレブは「教会」の影響の強い国だが、極秘裏に独自のギア生産を始めているという噂もある。


▲街は、一般街とD区画と呼ばれる囚人街に分かれている。


▲街の中は雑然として薄暗く、殺風景な建物が多い。

ソラリス

[illegible]

この世界でも最大の軍事大国であり、選民思想が浸透している。この国出身であるヒロインのエリィも例に漏れず、その影響を強く受けている。また、町医者のシタンもこの国の出身らしい。この巨大な要塞がどうして宙に浮いているのかは不明。下部に見えるのは、地上からの物資を搬入するためのパイプラインのようだ。


◀この巨大な建造物そのものが国家であり、常に宙に浮いている。

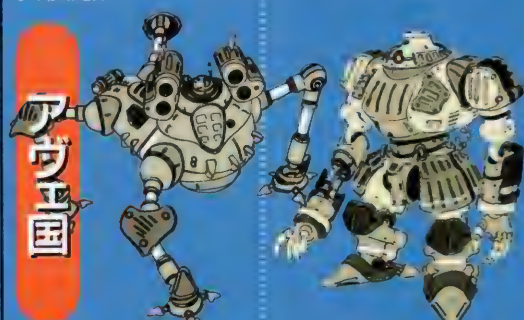
敵として登場するギアを紹介！ 量産型ギアも登場！

この世界ではギアは人々の暮らしに浸透しているので、量産型のギアも数多く存在している。ここではそんな量産型ギアを4種紹介しよう。これらの量産型は戦闘用とはいえ、その性能は主人公たちの乗り込むギアに比べるとかなり見劣りする。ギアでの戦闘における、いわゆるザコ敵として登場することになるだろう。

アヴェ国


▲4つの足を持ったギア。人型ではない珍しい型。戦闘兵器というより移動砲台といったイメージだ。


▲どこかユーモラスな風貌を持ったギア。いかにも量産型といったどっしりしたデザインだ。



キスレブ国


▶オーソドックスなタイプの量産型ギア。いかにも傭兵が好みそうなデ[illegible]


▶[illegible]抱えた[illegible]者のような形のギア。量産型とは[illegible]高いポテンシャルを持っていそうだ。



CLOSE UP ! MOON WORLD

第4弾

愛(ラブ)があふれるMO

月夜の晩、ゲームで遊んでいたボクは突然、画面の中に吸い込まれてしまった。気が付くとそこは立派なお城で、今まさに勇者が旅立とうとしているところ。どうやらここは、今までプレイしていたゲームの世界らしい。なぜか実体がなくて途方に暮れていたボクを救ってくれたのは、町外れに住んでいるおばあちゃんだった。おばあちゃんはボクのことを自分の孫だと思い込んで、孫の服をくれた。そのおかげでボクに姿ができたんだ。



▲クリア寸前のゲームの中へ吸い込まれてしまう。



▼自分が遊んでたゲームにそっくり。



▲おばあちゃんは優しく迎え入れてくれるのだ。

『MOON』の中の時間と曜日の概念

この世界の1日は昼と夜があり、人々はその時間の流れに合わせてひとりひとり生活している。さらに7日周期の曜日もあり、曜日によって行動が変わるキャラもいるのだ。時間の流れはリアルタイムで、1日は実際の320秒(昼、夜はそれぞれ160秒)で進む。つまり、5分たらずで1日がたってしまうのだ。主人公の活動時間にも制限があって、ゲームスタート時はわずか160秒以下。ラブポイントを集めてレベルアップしていけば、活動時間は少しずつ増えていくぞ。

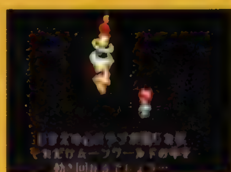


◀▼アクションリミットという制限時間がくるとゲームオーバーになってしまう。その前にベッドに入らなければならないぞ。

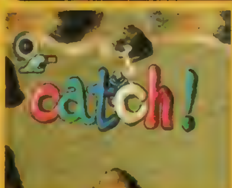


ラブポイントの集め方は2つ

主人公のレベルアップはベッドに入った後、夢の中で行われる。一定のラブポイントがたまっていれば、月の女王が現れてレベルアップできるのだ。ラブポイントをどんどん集めて、活動時間を延ばしていこう。



ソウルキャッチ



◀罪もないのに勇者に殺された動物たち。そのさまようタマシイを"キャッチ"して、生き返らせてあげるのだ。

ラブイベント



◀登場人物それぞれにまつわるイベントでもラブポイントが得られる。特定の時間帯や曜日に発生するものも。

愛がこの世界で1番大事だという話をヨシダさんから聞いた。ボクはラブがないと倒れてしまうらしい。そういえば夢の中でも、「ラブを集めなさい」って言われたっけ。どうやったらラブを集められるんだろうと思っていた矢先、ムツジローさんに出会った…。



▲自称インテリのヨシダさんは、主人公にいろいろなことを教えてくれる。

▼殺されたアニマルたちを生き返らせてほしいと言うムツジローさん。



moon ムーン

RPGなのに戦闘がない、倒すべき敵もいない、決まったBGMがない……などなど、目新しいシステム満載の『MOON』。ソフトが発売される満月の日まで秒読み段階となった今回は、序盤のストーリーを追いながらゲームの内容に鋭く迫っていくぞ。月が満ちる日よりひと足お先に、『MOON』ワールドへと想いを馳せてみよう。

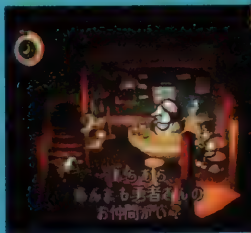
MOON ムーン	
10 16 RPG	▶¥5,800 ▶アスキー ▶MC(1ブロック)



ONワールドへようこそ…

人々と話をしているうちに、この世界のことも少しずつわかってきた。名刺みたいにカードを交換すること、勇者の評判が良くないこと、誰が何曜日に飲みに行くかなど……。ある日、王様のカードの裏に書かれたメッセージに気付いたボクは、夜にこっそり王様を訪ねたんだ。そこで王様に、ベイカー博士へ手紙を届けるよう頼まれた。さて、博士の研究所はどこにあるんだろう。





▲王家のカードの裏には、王様からのメッセージが……。

◀タンスを開けると、勇者と同じに思われてしまうらしい。





▲連絡がとれなくなった博士への手紙を託されることに。

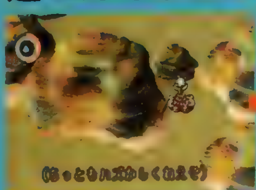
◀恥ずかしいと動くハズカシ岩を越え、博士を探しに行こう。



勇者

◀主人公がゲームとして操っていたキャラ。ムーンワールドでの勇者の行動は暴力的かつ非人道的で、評判も悪い。

通せんぼしている岩をどかして次の道を開け！



▲ハズかしくないハズカシ岩もいる。おかげで先に進めない。



▲色を考えながらボタンを押し、虹マシーンを起動させよう。



▲するとヘンな格好の勇者が登場し、ハズカシ岩も動くぞ。

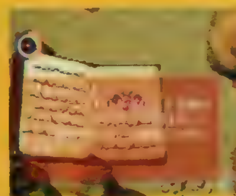
キャッチの方法はいろいろ

勇者に殺された動物たちは、主人公がそのタマシイを〝キャッチ〟する（捕まえる）ことで生き返る、とムツジローさんは教えてくれる。生き返らせてあげればラブポイントが得られるだけでなく、お金までもらえちゃう。ただし、動物たちはそれぞれの特徴があるので、キャッチの方法も工夫しないといけないぞ。



ムツジロー

▶動物愛護なお方。衛星放送の番組もやっている。



▶アニマルファイルにヒントが隠されてることも。



▲恥ずかしがり屋なので後ろを向いたときにキャッチ。



◀悲しげな音楽が聴こえる場所にいるハープ花。音楽を最後まで聴くと姿を現すぞ。

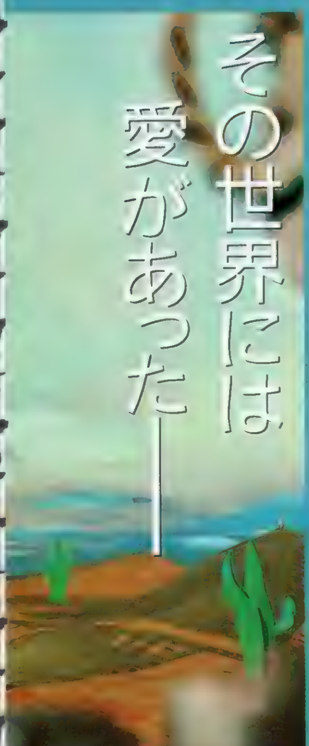


▲キラドーは夜行性。夜に出現するのを待つのだ。



千匹ミミズ

▶千匹ミミズはキャッチしようとすると上方向に逃げてしまう。あらかじめハズカシ岩を動かして逃げ道を塞いでおけばOKだ。



ミニゲームの要素もたっぷり

上の虹マシーンの起動もそうだが、この『MOON』にはちょっとしたミニゲームがたくさん詰まっているのだ。アクション性やリズム感を要求されるもの、頭や耳を使うもの、さらにはギャンブルまで、そのバリエーションもさまざま。結構アツくなっちゃうものもあるぞ。



▲タイミング良く釣り上げ魚をゲット。変な物も釣れるかも!?



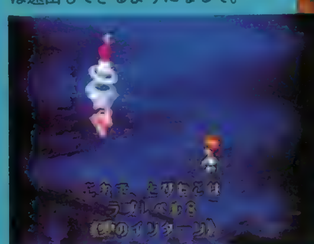
▲バーンが出す音楽のイントロクイズ。3択だけど難しいぞ。

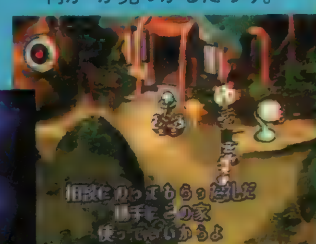
▼次に飛んで来る鳥の色を当てるというもの。結構ハマっちゃうのだ。



夢でのレベルアップを重ねて長時間動き回れるようになったボクは、少し遠出をしてみた。一軒の家の前を通り過ぎようとしたとき、家主と思われる男に呼び止められたんだ。彼の相談にのってあげたら、なんとその家をボクに譲って去ってしまったのだ。よくわからないけど、とりあえず自分の家も持てたことだし、ここを拠点にいろいろ歩き回ってみようと思う。きっとそのうち元の世界に戻るための〝何か〟が見つかるだろう。

▼レベルアップすればするほど主人公の活動時間は長くなる。そうすれば遠出もできるようになるぞ。





▲彼は元大工のニッカ。相談にのってあげると、思い立ったように自分の夢を求めて旅に出てしまう。

自分の家を拠点に散策開始！

ちょいとお先にMOONの



お城

主人公がこの世界で1番最初に足を踏み入れるところだ。お城の中には王様や大臣、2人の衛兵、おもちゃのノージなどが暮らしている。昼間はそれぞれの持ち場に居たりするが、夜は城の奥の自宅で休んでいる。謁見室で王様に会いたいときは、午後になってから訪ねるといいだろう。



◀王様は午後の謁見タイムまで小鳥に餌をあげている。



王様

▶のんびり屋で、小鳥に餌をあげるのが日課。



大臣

▶王様の代わりに職務をこなす生真面目な人。ムーンワールド一の堅物。



イビリー

▶お城の衛兵。週に3日は飲みに行き、休日はエアプレーンを飛ばす。



フレッド

▶もう1人の衛兵。相棒に隠れて何かしているらしく、いつも寝不足ぎみ。

城下町

お城と同様に、最初に情報収集するために歩き回る場所。ムーンワールドの中では1番人が多く、ひと通りお店も揃っている。ほとんどの店は昼間の営業だが、ワンダのバーだけは夜間営業だ。下では紹介していないが、物知りのヨシダや道具屋のキュリオも住んでいる。



◀整備された町並みには、陽気な住人が暮らしている。

▼バーのママ。太り過ぎで1日中カウンター内にいる。



ガセ

◀城下町の公園で暮らす世捨て人。町の住人の行動に結構詳しい。



ベイカー

◀控え目な性格のパン屋の主人。酒を飲むと鍵をかけ忘れる癖が…。



フローラ

◀植物学者フローレンスとワンダの娘。花が大好きで花屋を営む。



ワンダ

おばあちゃんの家

心優しいおばあちゃんと愛犬タオが仲良く暮らす町外れの一軒家。自分の家がない序盤のうちは、おばあちゃんの家で寝泊まりすることになる。おばあちゃんは毎日手作りのクッキーをくれるぞ。



▲おばあちゃんは、せつなくなるほど優しいのだ。



おばあちゃん

▲目が不自由なため、主人公を孫だと思い込んでいる。



タオ

◀おばあちゃんの愛犬。夜になるとどこかへ出かけるようだ。

アメリカンハウス

▼ママスは博士について話してくれる。

アメリカンなファミリーが生活する、ことごとく〝アメリカン〟な家。庭でベロゴンというペットを飼っている。パパスとママスはダイアのために、何かを計画している。





パパス

▶TV好きなアメコミ作家。スランプ中。



ママス

▲家事嫌いの主婦。家族に隠し事があるらしい。



ダイア

▼パパスとママスの娘で、独自の男性観の持ち主。

主人公の家

元大工のロッカから譲り受けた一軒家。ここで寝ると半日後に目覚めることになるぞ。家のTVでは「ムツジローとゆかいな仲間」を見ることができる。家の前には道標のポッカと、ワープ通路になる花が立っているので便利。



▲このTVで「ムツジローとゆかいな仲間」が見られる。ここでは今までにキャッチした動物の数を教えてくれるぞ。

世界をひとめぐりしてみよう



テクノポリス

たくさんのロボットたちが働く機械都市。建物は超高層ですべてエレベーターによって移動する。夜間のみ営業するクラブもあり、毎晩レディテクノやリーマン（サラリーマン風ロボット）たちで賑わっている。

▼眠らない街、テクノポリス。毎晩クラブは盛況だ。





レディテクノ

▶テクノポリスに暮らすクールな女性。毎晩、クラブに通っている。

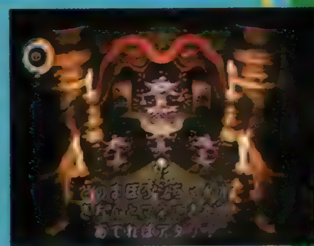
アダーの家

▼神に対する憧れが強く、神に近づくための修行を強要する人。



アダー

神に憧れるアダーが1人で住んでいる家。彼の修行を受けてクリアしないと、ここより北には行くことができない。何かにつけて商売っ気を出すあたりが、イカサマ宗教っぽくてアヤシイ。しかし、修行は楽しいので嫌悪せずに受けてみては？



▲目も耳も使うアダーの修行。ちょっとしたミニゲームだ。

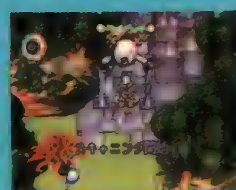
ヘイガー博士の研究所



ヘイガー博士

▲研究所の奥で、研究に没頭する発明家。自己中心的な性格。

認識機能付きの門や自動寄付受付装置などの発明品に囲まれた、秘密の多い研究所。中に入るには、高額の寄付をして会員にならなくてはいけないらしい。



▲とっても厳重な門。会員バッチがないと電磁波を浴びせられてしまうぞ。

ヤマネコ軒

1日に1人しか客を入れないという、こだわりの小料理屋。素材を生かした料理が名物だが、クリスの「勇気あるんですね」というセリフにドキッとさせられる。



ケンジ

▶ヤマネコ軒の主人。怪しい料理を作る。



▲アヤシイ気もするけど味は確からしい。

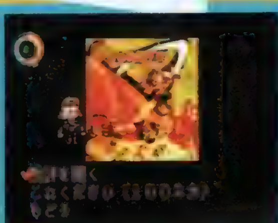


クリス

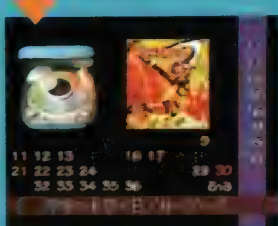
◀アイドルデビューする日を夢見て、ヤマネコ軒でアルバイトする少女。

バーン堂

様々なジャンルのMDを販売しているMDショップ。ここで買ったMDを好きな順番でBGMとして流すことができるぞ。30曲以上のMDが、それぞれ1枚 100ネカで売られているのだ。



▲バーンの批評を参考に、気に入ったMDを買おう。



▲MDプレイヤー画面でプログラムすれば自分だけのBGMができる！



バーン

◀理屈っぽい音楽オタク。こっそりギターの練習をしながら、MDを売っている。

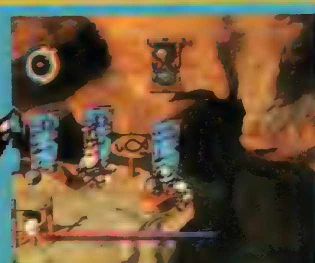
貝クジラの入り江

ガマカツがキャンプを張って生活している入り江。釣り竿と餌さえあれば、ここで釣りを楽しむこともできる。釣りのし方はガマカツが親切に教えてくれるぞ。ちなみに餌は、近くの岩場で昼間のうちにだけ取ることができるのだ。



ガマカツ・マツカタ

▶釣りとアウトドアを愛するおじさん。夢で見た貝クジラを救いたいらしい。



釣りコンテストに参加！

▲ガマカツが定期的に開催する釣りコンテスト。制限時間内に何匹釣れるかをカウントするのだ。記録に挑戦だ！

『インターナショナル』での変更点を完全チェック!!

FINAL FANTASY VII INTERNATIONAL

ファイナルファンタジーVII

ファイナルファンタジーVII インターナショナル

10|2 RPG	▶¥6,800 ▶スクウェア
	▶MC(1ブロック) ▶CD4枚組

数々のリニューアルを施されて、装いも新たに登場することになった『ファイナルファンタジーVII インターナショナル』。すでにオリジナル版をプレイしたことのある人にとっては、どんな点が変更されたのか気になるところ。そこで、前号で紹介した変更点をおさらいしつつ、新たにわかった変更点を紹介していこう。おもだった変更点は、ここで紹介するものですべてだが、どうやらアイテムの種類や魔法の効果など、細かい変更点もいくつかあるとの噂。発売まで間近なので、その辺は実際にプレイして確認してみよう！



よりわかりやすく、遊びやすく『FFVII』がリニューアル! すでにゲームを極めた人もさらに完璧に近づいた『FFVII』の世界へもう一度旅立とう!

おもな変更点

1 「FFVIIパーフェクトガイド」がついてなんと4枚組!!

マップ、データ、ムービーなど、『FFVII』に関するさまざまなデータを収録したデータベースソフト「FFVII パーフェクトガイド」が同梱され、4枚組となった。ただし、データに関してはあくまでオリジナル版を元にしている。ゲームバランスの再調整が行われた、今回の『インターナショナル』には対応していないので注意しよう。



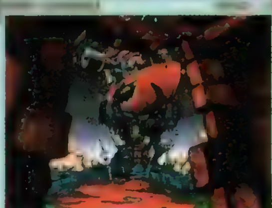
WORLD

◀すべてのマップを閲覧できるモード。マップ上のアイテムの確認も可能になっている。



DATA FILE

◀魔法、モンスターなど、ありとあらゆるデータを参照できる。召喚獣のムービーも見られる。



MAKING

◀貴重な初期設定資料が満載。初期のイメージイラストや、歴史の設定を見ることができる。

2 クラウドの過去に関するイベントが追加

メテオ発動後、クラウドとティファの過去にまつわるイベントが追加された。この追加イベントで、クラウドがアバランチに参加するまでの過程がわかるようになったのだ。

▼クラウドとティファの過去がより深く理解できるようになった。





▲ティファかクラウドの回想という形になりそうだ。

3 ラスボスより強いボス! 2体のウェポンと戦える

オリジナル版でも登場したアルテマウェポンのほか、ルビーウェポンとエメラルドウェポンが登場。この2体はストーリーには関係のない強敵で、その実力はラスボスを上回るようだ。



▲こちらがルビーウェポン。果たしてその強さは……？



▶海底に出現するウェポン。時間制限つき!?

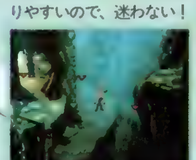
4 より遊びやすくシステムが改良された!

マップ上でセレクトを押すことで、マップの出入口が表示されるようになった。また、パーティにいないキャラのマテリア付け替えが簡単になるなど、さまざまな改良が施されている。

▶新コマンド「クイック」でマテリア交換が簡単に！



▼マップのつながりがわかりやすいので、迷わない！



5 ミニゲームがさらに楽しくなった!

ゲーム中に行われるミニゲームで、とくに難しかった潜水艦バトルが易しくなった。また、ティファとシドを使って、スノボゲームに挑戦することができるようになったぞ。



▲シドとティファもスノボに乗っちゃいます。



▶チョコボレースのときと同様、ランダムで登場する。



さらに判明した3つの変更点

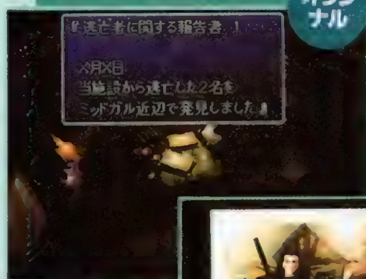
追加イベント、追加バトル、そして、追加ムービー。新たに判明した、3つの追加要素を徹底紹介!!

追加イベント

クラウドとザックスの2人がミッドガルへ!

オリジナル版では手がかりが少なく、ある程度想像で補っていたクラウドとザックスの関係が明らかになった。2人の過去がわかるイベントが、新しく追加されたのだ。あるところから旅立ったザックスと体の弱ったクラウドが、ミッドガルにたどり着くまでを描いた回想イベントになるようだ。どうやら、クラウドが魔晄中毒から回復したあと、とある場所に行けば起こるらしいぞ。

オリジナル



▲オリジナル版では、神羅屋敷でヒントを見られた。

オリジナル



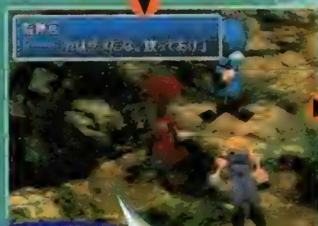
◀[illegible]だった2人の関係が、ついに明かされる。



▶ザックスと衰弱したクラウドの2人旅が描かれる。ヒッチハイク(?)したトラックの荷台に乗って、旅する2人。



▼足元がおぼつかないクラウドを、抱えて歩くザックス。





▲雨が降りしきる中、クラウドの瞳に映ったミッドガルは
◀容赦なく、神羅の追っ手が迫る。

追加バトル

ミッドガルに上陸したダイヤウェポンと戦闘!

忘らるる都でホーリーの発動を確認後、ダイヤウェポンのミッドガル襲撃イベントがあったよね。オリジナル版では、ダイヤウェポンとの戦闘は起きなかった。

しかし、『インターナショナル』では、ダイヤウェポンがミッドガルに上陸する前に、戦って倒さなくてはいけないのだ。果たして、ダイヤウェポンの実力とは? 迫力のバトルになりそうだ。

ダイヤウェポンを迎え撃て!





▲[illegible]上陸を、実力で阻止しなくてはならない。いざ、戦闘開始。



▲オリジナルでは活躍の少なかったダイヤウェポン。初めて実力が明かされる。



▲戦闘に勝っても、その後のストーリーには変化はないようだ。

追加ムービー

大空洞からアルテマウェポンが迫力の登場!

メテオの発動とともに、太古の眠りから覚醒したアルテマウェポン。オリジナル版でもおなじみの強敵だが、その登場シーンが新たにムービーとして描かれることになった。おそらくメテオ発動イベントのあとで、何らかのタイミングで挿入されることになるだろう。いかにも「FFⅦ」らしい、大迫力のムービーとなっている。ここでは、その新作ムービーから、ほんの一部の画面を紹介するぞ。これ以上は、実際にゲームをプレイして確認しよう。



アルテマウェポン登場!

ツインビーに乗ってどんぶり島を大冒険！

ツインビーRPG

ロールプレイングゲーム

ツインビーRPG

12月(予) RPG	▶価格未定　▶コナミ ▶MC（ブロック数未定）

あの『ツインビー』が、コミカルなポリゴンのRPGになって新登場！　しかも、ツインビーを操る主人公はキミ自身！　頼もしい仲間とともにどんぶり島の危機を救うのだ!!

ある日、ゲームをしていたキミは、突然光に包まれ、ＴＶの中へ！　そこにはどんぶり島の危機をツインビーに伝えるため、助けを呼んだメローラ姫がいた!!　謎の黒い霧に襲われながらもツインビーに出会うことができたキミだが、なぜかそこにはパイロットのライトの姿はなかった……。ライトの代わりにツインビーのコックピットに乗り込んで、キミの冒険がスタートする!!

ツインビーのパイロットはキミだっ!!



←パステル
ウィンビーに乗って活躍する、どんぶり島のアイドル的存在。明るくてカワイイ女の子だ。

ウィンビー→
シナモン博士が、ツインビーをもとにして作ったメカ。ちょっとナルシスト!?

グウィンビー→
ミントくんの世話&通訳も兼ねる愛機。性格はおっとりタイプ。

←ミント
パステルの弟の天才ベイビー。「ばぶー」としかしゃべれないので、グウィンビーが通訳してくれるぞ。



↓ツインビー
おなじみの万能メカ。今回の冒険では、キミがパイロットとして乗り込むことになる。

↑ライト
ツインビーのパイロット……だけど、事件に巻き込まれて、現在は行方不明になっている。

コミカルな戦闘が楽しすぎるーっ!!

戦闘シーンは、このとおり。ツインビー、ウィンビー、グインビーが戦うポリゴンバトルになっているぞ！　移動しているフィールドからそのまま、画面切り替えなしに戦闘に突入する。ツインビーたちは、アイテムによってパワーアップしていく武器のほかに、ベルパワーと呼ばれるスペシャル技を使うことができるのだ。さらに、2機以上が協力することで可能になる〝協力攻撃〟も使うことができる！　ＳＴＧでもおなじみの〝ガッチンコ〟など、楽しい攻撃がいっぱいだ。



▶ツインビーのハンマー攻撃！　戦闘後に、違った角度からアクションを見せてくれるリプレイもあるぞ。



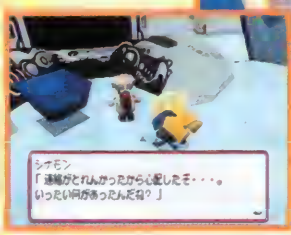
▲ウィンビーの通常攻撃は、かわいらしいリボン。回復系のベルパワーも使うことができるのだ。移動用のマップ画面から戦闘画面への切り替えがないから、ゲームがテンポよくサクサク進むぞ。協力攻撃で敵をやっつけよう！

頼もしい仲間がキミをサポート！

かわいくて頼りになるパステル、ミントと一緒に、どんぶり島を襲った異変の謎に挑むのだ！　ツインビーたちの生みの親、シナモン博士もキミの冒険をサポートしてくれるぞ。また、ツインビーたちは、戦闘以外でもいろんな行動をすることに経験値を獲得しレベルアップ！　その内容が成長のしかたにも影響するのだ。



▲ステータス画面の下に並んでいる、フルーツの意味はなんだろう？



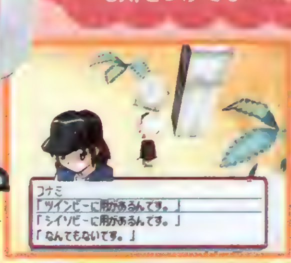
◀シナモン博士が、ツインビーをパワーアップさせてくれるかもしれないぞ!?

シナモン博士のワンポイント講座



キミの行動でツインビーの性格が変わる？

ツインビーには、パイロットにシンクロする機能があるぞ。ライトに代わって操縦するキミの影響を受けて、性格が変化するのじゃ！　行動にはくれぐれも気をつけてな……。



◀どんな選択をしたかで、キミの性格がチェックされ、ツインビーに反映！

カワイイ新キャラとも仲良くなれる！

『ツインビー』シリーズや、ラジオドラマでおなじみのキャラクターのほか、もちろん新キャラクターも登場！　キミと一緒にどんぶり島で冒険を繰り広げるぞ。また、パステルやマドカ、下で紹介しているカワイイ新キャラの２人など、ゲーム中に登場する女の子たちとは、接し方によって、さらに仲良くなることもできるらしい。もしかしたら、彼女たちとデートできるうれしいイベントなんかもあるのかも!?



フィーレン　強大な超能力を持つ少女。今回のどんぶり島の危機も、予知していたらしい。

モルテ　フィーレンのお姉さんで、やはり超能力を持っている。彼女たちと、黒い霧の関わりとは!?



PlayStation
すべての人が敵になる。
MBS搭載
ラグナ
最強の戦士を決める「武神祭」。
主人公リーンが、決勝戦で出会ったひとりの男。それがすべての始まりだった。
幻の称号「ラグナキュール」の謎に挑む過酷な戦いが、いま始まる。
いよいよ10月2日、ラグナが動く。
標準価格¥5,800(税別)/メモリーカード15ブロック使用
制作:田中昌吾&アートシステム(第2回デジタル・エンタテインメント・プログラム最優秀賞受賞)
発売元:(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
抽選で1,000名様にメモリーカードプレゼント!
商品同封の「攻略本情報」に付いている応募券をハガキに貼ってご応募下さい。(詳しくは商品をご覧下さい)



Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
SONY
このRPGを持っている
PlayStation
MEMORY CARD
SONY
バトれるRPG
●選りすぐった戦士たちをRPGで鍛える。メモリーカードで対戦するMBS搭載。
MBSはメモリーカード・バトル・システムの略。シナリオ・モードをクリアすると、MBSモードが立ち上がり、限りない戦いが新たに始まる。シナリオ・モードで育てたキャラクターは、メモリーカードで友達のキャラクターとの対戦が可能。友達どうしのキャラクターの交換も自在で、パーティの組み合わせは3万通り以上もある。対戦にそなえ、シナリオ・モードでキャラクターを強化するのもよし。シナリオを2度、3度クリアして、新しいキャラクターを仲間にするのもよし。ラグナキュールは、RPGに無限の楽しさを創造する。
●抜群の臨場感を生む驚異の真フルポリゴン。
●当たり判定でダメージを決める戦闘シーン。
●ドラマをスケールアップする豪華声優陣。
いま話題の井上喜久子、氷上恭子、奥島和美をはじめ豪華声優陣が21名も出演。

マを作ってみよう!の巻

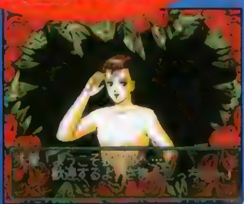
アスキーツクールシリーズ

背景はすべて実写だ。ストーリーを盛り上げるには、"色替え"なんかが効果的でいいぞ。モノクロ、ネガポジ反転など10種の色設定がOK。

背景883種類



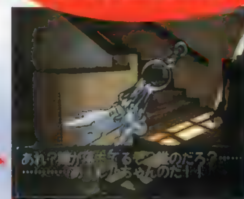
前景41種類



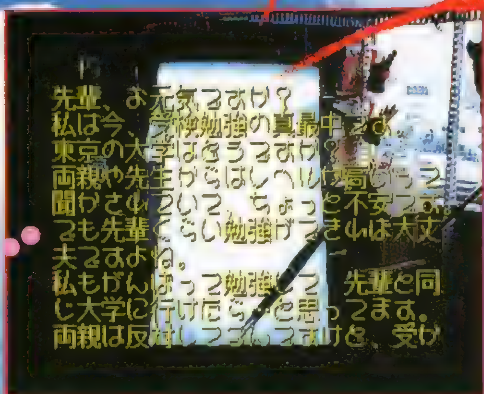
こういうフザケたものから、窓枠や鍵穴、TVモニターなどいろいろあるぞ。シーンごとに使い分けよう。

便箋、指輪、時計など豊富な小物を上手に使って、ストーリーにアクセントを効かしたり、小粋な演出を狙ってみよう。背景の上に重ねて表示できるぞ。

小物68種類



漢字入力も簡単・スピーディだぞ!



カワイイ後輩から手紙がきたシーン。こんな場合は、文字書体や色も変えたいよね。

サウンドノベルにつきもののシルエットも当然ある!

シルエット、アニメキャラは拡大・縮小、位置替え、向き替え、色替えができるから、シーンに合わせて位置や大きさをあれこれ工夫してみよう。

シルエット263種類





文字だって演出のひとつだ。表情をつけて雰囲気を出そう!

たとえばセリフなどは、こんな風にウィンドウ表示にすることもできる。恋愛シミュレーションっぽい?



ミステリー、コメディー、ホラー、サイコスリラー、ラブストーリー…

君はSNT2で、どんなジャンルに挑戦する?!



SOUNDNOVEL サウンドノベルツクール2

●プレイステーション版…'97年9月25日発売・標準価格:¥5,800(税抜)

●セガサターン版…'97年秋発売予定・標準価格:¥5,800(税抜)

メモリーカード 15ブロック


PlayStation
ゴールは、ハッピーなのです。
シミュレーションゲームの新方向。
ハッピーホテル
11・27 発売
HOTEL
HEARTFUL SIM



ようこそ、
シアワセという名の
ホテルへ。
HAPPY
ULATION GAME
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
TOHOKUSHINSHA
● ©1997 東映ビデオ/東北新社 ●発売元:東映ビデオ(株)/(株)東北新社●販売元・お問い合わせ先:株式会社東北新社 デジタルソフト開発部 〒107 東京都港区元赤坂1-7-10 元赤坂ビル TEL.03-5410-6527
●東北新社のホームページ http://www.tfc.co.jp/hiroba



ASCII SOFT
True Love Story
トゥルー・ラブストーリー
アクセサリーBOX
いつだって、君のそばにいるよ。
デスクトップアクセサリー集
トゥルー・ラブストーリー
[アクセサリーBOX]
★Windows95専用CD-ROM★
絶賛発売中!!
価格:4,800円(消費税別)
描き下ろしマウスパッド付!!

NEW SOFT STATION 新作ソフトステーション VOL.56

CONTENTS

アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～

12月下旬 (予) RPG
▶¥6,800 (CD3枚組)
▶ライトスタッフ
▶MC (1ブロック)

延期に次ぐ延期で発売が待ちきれないというファンのみんなお待たせしました！
今回は新たに追加されたアニメーションをドーンと大公開しちゃうぞ!!

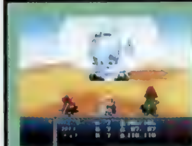
ファンが待ちに待っていた悪ガキRPGいよいよ登場!

ファンにはおなじみ『アルナムの牙』の続編である『アルナムの翼』が、この冬ついに登場するぞ。舞台は前作の主人公たち、獣族十二神徒が活躍した時代から五万年後。荒廃したアルナムの大地で、神徒の子孫たちが世界の命運をかけた冒険を繰り広げる。気になる内容は、今回紹介しているアニメーションやアイテム扱いのNPCなど見所も満載！ 発売までもうあと少しの辛抱だ。



▲ストーリーパートでは、木村明広氏の魅力的なキャラが楽しめる。

基本システムを再チェック!!



▲戦闘では、ド派手な「術」が敵に炸裂する！

ポリゴンで描かれている3Dフィールドは、時間や天候によって刻々と変化する。また、フィールド上で敵のシンボルと接触すると戦闘に突入だ。戦闘では、キャラ同士を組ませて行う特殊技なども用意されている。



▲上の画面写真は夜のとき。時間がたつと、明るくなる。



本誌初公開!!

OVAの画質に迫るハイクオリティアニメーション

ここで紹介している写真は、ゲーム中に挿入されるアニメーションの一部。非常にクオリティの高いものに仕上がっているぞ。

緊迫したシーンの連続!

総時間25分以上!

スピーディな展開!

世界の命運をかけた戦いが今はじまる!

ボンバーマンワールド

12月(予) ACT
▶価格未定
▶ハドソン
▶MC(ブロック数未定)

ハドソンが誇る超大作(?)ACT『ボンバーマン』シリーズ最新作!
新しい魅力が満載の『ワールド』で繰り広げられる壮絶なバトルに注目なのだ!!

ハドソン怒濤のPSラッシュ! ボンバーマンが宇宙を舞台に大活躍

ハドソンが贈るPSソフト最新作は、なんと! あの『ボンバーマン』シリーズ……って、もしかして予想通り?

さて、この『ボンバーマンワールド』、基本システムはそのままに、数々の新しい要素が盛り込まれている。オープニングはフルCGによるアニメーションムービーで演出されるなど、飛躍的な進化を遂げた『ボンバーマン』の新たな魅力を紹介しよう。



◀クリスタルの封印から解放されたファイアボンバーの目的とは?





▶封印されていたクリスタルが割れて復活するサイクロンボンバー。



▼封印が破れてダークフォースボンバーの1人、アクアボンバーが完全復活!



▲謎の力にエネルギーを与えられ蘇ったアースボンバー。謎の力とは一体……?

今回の舞台はなんと宇宙!?

この『ボンバーマンワールド』は広い宇宙に点在するいくつかの惑星が戦いの舞台となっている。ストーリーや世界観にあわせた、地・風・火・水・闇の5つからイメージされた惑星の中で独特な特徴をもったステージが構成されているのだ。



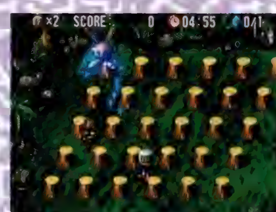
◀宇宙に点在する星々で熱いバトルが展開される。



▷ボンバークラフトに乗ってパトロールしたボンバーマンは、ダークフォースボンバーの復活で、この宇宙に異変が起ころうとしていることに気づく。

平和を乱す悪を許すな!

宇宙の平和を見守り続けているボンバーマンは、ある日、異変が起きようとしていることを察知する。だがすでに異変の原因となる4人の悪魔「ダークフォースボンバー」は封印の永き眠りから目覚めていた。再びダークフォースボンバーを封印するため、ボンバーマンは1人で立ち向かうことを決意。そして今、宇宙の存亡をかけた壮絶な戦いが始まる…。



◀ダークフォースボンバーとボンバーマンの直接対決!

これが『ボンバーマンワールド』の世界だ!

ここでは「ワールド」の舞台となっている惑星の1つ、アースボンバーが支配するモリモリスターを紹介しよう。



▲どうやって谷の向こう側にわたればいいのか? 悩むボンバーマン。



▲アースボンバーを倒すと、どこからともなくクリスタルが出現。



▲トレントの生み出した木の葉が、ボンバーマンをしつこく追い回す。



▲お馴染みの扉をくぐり抜けると、ステージクリアとなるのだ。



▲あっ、この動物は!? コイツまで3Dレンダリングなのか??

クリスタルの封印が破れ……復活したダークフォースボンバー！

今回のボンバーマンの敵はダークフォースボンバーと呼ばれる4人の悪魔。いままでクリスタルによって封印されていたのだが、謎の力によって封印が破られ復活してしまう。彼らはそれぞれ、地・風・火・水の特徴を持っていて、各惑星でボンバーマンを待ち受けているぞ。今回のボンバーマンの使命は、各惑星に散らばったクリスタルを集めて、再びダークフォースボンバーを封印することなのだ。



◀これまでに収集したクリスタルが効力を発揮して、アースボンバーが再び封印される。



◀クリスタルの封印が破れて復活を遂げたダークフォースボンバーのメンバーが集結！ボンバーマンは彼らを相手に無事使命を果たせるのか？

ファイアボンバー



▲いくつもの火山が噴火して溶岩が絶え間なく流れる惑星、アチアチスターに登場。1つの炎がファイアボンバーへと変化するぞ。

アースボンバー



▲川が流れ、草や木々が生い茂る緑の惑星モリモリスターを占領している大地の悪魔。狂暴化した植物がボンバーマンに襲いかかる。

アクアボンバー



▲波が激しく荒れ狂い、渦巻きが猛威をふるう海の中から現れる水の悪魔。惑星ブクブクスターでボンバーマンを待ち受ける。

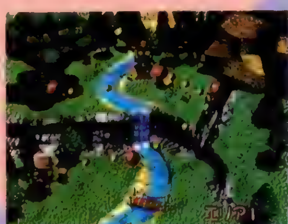
サイクロンボンバー



▲惑星ヒューヒュースターに登場！ すべてを巻き込む巨大な竜巻が人の形に変化して風の悪魔サイクロンボンバーが姿を現すのだ。

半立体的な空間で繰り広げられる白熱のボンバーバトル！

この『ボンバーマンワールド』は、キャラクターや背景に3Dレンダリング手法を採用することで、各ステージを立体的に表現している。また、階層で構成されたマップには、迷路的に配置されたブロックなどが用意されていて、より奥の深い『ボンバーマン』の世界を楽しむことができるのだ。



◀ボスがいるエリアまでの道のりはとっても長いのだ。



▲爆弾で倒した木を橋の代わりに利用して谷を渡るといった謎かけの要素もあるぞ。



▲各エリアに落ちているクリスタルを集めるには数々の罠を突破しなければならない。

ボンバーマンの行く手を阻む未知の生物と、数々の罠!?

各ステージには、その惑星の特徴が反映された多くのトラップや敵キャラが行く手を阻んでいる。ボンバーマンは、これらの障害を突破しながらクリスタルを集めなければならないのだ。また、ステージの途中にはダークフォースボンバーとの直接対決もあり、最後にボスキャラと戦うことになるぞ。



◀木の上からバナナを投げつけられて目を回すボンバーマン。



▲次々と襲いかかってくる敵や邪魔な障害物を得意の爆弾でなぎ倒すのだ。



▲モリモリスターのボス「トレント」とボンバーマンの壮絶なバトル！

ダークフォースボンバーここに集結！

アース、ファイア、アクア、サイクロンの4人が集結したダークフォースボンバーが宇宙の平和を脅かす！



▲クリスタルの封印によって永い眠りについているアースボンバー。



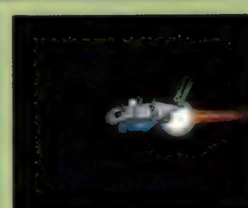
▲ダークフォースボンバーの紅一点といった感じのサイクロンボンバー。



▲目覚めるまえのファイアボンバーからはまったく生気が感じられない。



▲手に水かきを持っているアクアボンバーは、もちろん水中戦が得意。



▲愛機のボンバークラフトに乗ってパトロールするボンバーマン。

ボンバーマンワールド

オレっ！トンバ

大事な腕輪を奪った敵を追って、元気な少年"トンバ"が今旅立つ！
さまざまな仕掛けが用意されたステージを、多彩なアクションでくぐり抜けろ!!

12月中旬（予） ACT
▶¥5,800
▶ウーピーキャンプ
▶MC（1ブロック）

大地を駆けめぐる、魅力たっぷりなACT登場!!





▲村などでは、どのようなイベントが起こるのだろうか!?
▶フィールドには、ユニークな敵キャラが待ち受けているのだ。

「オレっ！　トンバ」は広大な大陸を舞台として、元気な少年〝トンバ〟が大活躍するＡＣＴゲーム！　トンバが旅する大陸には、色とりどりのキノコが群生する森や、純度の高いアルコールの湖、大トリの守護する山など見たこともない冒険が待ち受けている。そんな場所を、大自然の中で覚えたさまざまなアクションを駆使し、アイテムを使いながらクリアしていくのだ。プレイヤーはトンバとなって、大自然溢れる大地を駆けめぐれ！



◀卵を守るように飛んでいる、巨大な怪鳥も出現！



ドキドキワクワクの冒険の世界!!

トンバが冒険する広大な大陸には、さまざまな謎や変化に富んだ地形が用意されているぞ。たとえば、村の中などには卵が置いてあったり、あやしいクルマがあったりとプレイヤーを楽しませてくれる仕掛けもいっぱい。その他に、トンバの行く手を阻むように切り立った崖が出現したり、足場がまったく無く、つかまる枝だけしかない地形などもある。そんなときはトンバの特殊アクションを使って切り抜けるのだ!!



◀このあやしいクルマは!?　ゲーム中には、さまざまな謎が用意されている。この謎を解くのも楽しみのひとつだろう。



▶切り立った崖など、変化に富んだ地形がトンバの行く手を阻む！　トンバアクションを駆使して前進だ！



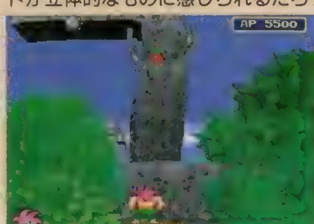
基本は横スクロールACT…だけど

ゲームの基本は、横スクロールのACTとなっている。しかし、場所によっては、手前や奥への移動が可能なポイントが用意されているぞ！　フィールドに奥ゆきがあり移動できることで、ただの横スクロールACTとは違う感覚でゲームが楽しめるのだ！



奥へ移動

ゲーム中には奥へ移動することが可能な場面もある。このアクションで、フィールドが立体的なものに感じられるだろう。



◀ここから奥の崖のほうへ移動していくのだ。

手前へ移動

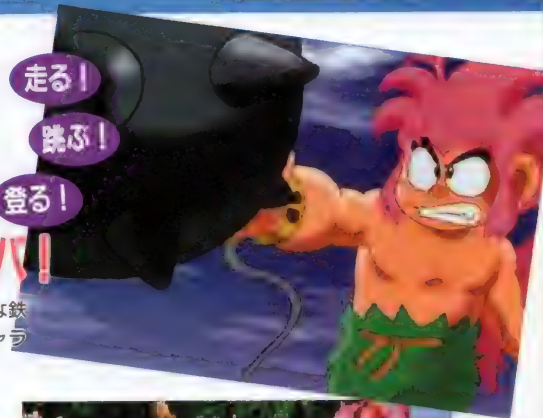
奥への移動と同様のアクション。ステージがさまざまな方向に分岐して、迷路のような構成になるのだろうか？



◀奥や手前への移動時には、スムーズに視点が変更される。

オレっ！トンバ

オレの多彩なアクションは すっげ〜ぜ！



トンバアクション！

大自然の中で育ったトンバは、普通の人に比べて、ずば抜けた運動神経（？）を持っているのだ！重そうな鉄球を軽々と扱い、垂直の崖を登ることなど朝飯前。そのほかにも、敵に対しての噛みつきや、しがみつき、よじ登りなど、多彩なアクションの数々を紹介していこう。



▶謎の植物"しりもも"へのしがみつき。



◀自慢の握力を生かして、ぶら下がっているトンバ。

暴れん坊トンバ！

トンバの持つ、重そうな鉄球は、すごい威力で敵キャラを打ち倒すぞ！





ジャングルの王者トンバ！



大車輪

足場のない所では、枝から枝に飛び移って移動するのだ。こんなことができるのも、トンバがすごい奴だという証拠だろう。

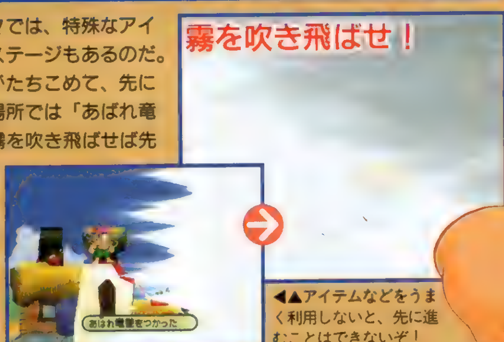






さまざまな効果を持つアイテム

冒険する先々では、特殊なアイテムが必要なステージもあるのだ。たとえば、霧がたちこめて、先に進めないこの場所では「あばれ竜巻」を使って霧を吹き飛ばせば先に進めるようになる。その様子は、美しく幻想的なムービーで見ることができるのだ！



◀▲アイテムなどをうまく利用しないと、先に進むことはできないぞ！

ジィちゃんの形見を取りもどせ！

STORY

広大な大陸の、大自然の中で育った少年"トンバ"は、ある日、村人が"コマブタ"に襲われているのを見かけ、戦いました。しかし、ちょっとした油断から、ジィちゃんの形見であるブレスレットを奪われてしまったのです。ブレスレットを取り戻すため、トンバは旅立ちます。それは世界を変えていく"魔ブタ"を探し出す旅となっていくのでした。



▲こいつが、ジィちゃんの形見であるブレスレットを奪った"コマブタ"なのだ！



パワフリャ少年 トンバ

勇者の血を引くわけでも英雄でもない。ただ、元気爆発パワフリャ〜な普通（？）の男の子なのだ！

オレっ！トンバ

ロックマンDASH

未定	3D・ACT
▶価格未定	
▶カプコン	
▶MC(ブロック数未定)	

撃つ、走る、跳ぶ以外にも3Dならではのニューアクションが続々と明らかになった『ロックマンDASH』。それらのアクションを紹介すると同時に、ちょっと気になる謎にも迫っていこう。

新生ロックマンのニューアクションが続々判明!



ロックマンシリーズ初のフルポリゴンの3D・ACTとなる『ロックマンDASH』。今回は最新のROMをプレイしたことで明らかになったニューアクションやシステム、敵などをいち早く紹介していくぞ。海中から文明の遺跡を掘り出し、生活の糧とする仕事・ディグアウターをしているロック。はたして彼にどんな試練、そして戦いが待っているのか……。



▲3Dモノにしては操作もカンタンなので、すぐにロックを思うように動かすことができるはず。バンバン敵を倒して行こう!



ロック・ヴォルナット

14年前、赤ん坊のときに育ての親バレルに拾われた男の子。出生には世界の根元に関わる秘密が隠されているらしいが。

SYSTEM 戦闘・移動

ロックオンで攻撃もラクチン

敵が近くにいるときにR2ボタンを押すと、そちらの方向に自動的に方向転換して、敵をロックオンしてくれるのだ。このおかげで、攻撃に手間取ることなく快適に戦うことができちゃうぞ。初心者にウレシイ親切設計だ。





▲▶ロックオンしたら、あとは弾を撃つだけ。ラクラク敵を倒すことができちゃうのだ。

段差に登って難関突破

段差や壁に密着してジャンプすると、手をかけて上によじ登ることができる。3Dフィールドには敵以外にも、こういったトラップがロックの行く手を待ち受けているのだ。





▲段差をよじ登り、一段高い場所へ移動できる。

ENEMY 敵

いろいろなタイプの敵が続々出現

出現する敵のタイプはとにかくいろいろ。攻撃力のあるボスから急に壁から這い出てくるザコ。さらに天井に張り付いて攻撃してくる面倒なヤツまで登場。これはかなりの激戦になりそうだ。



◀遺跡の最深部で待ち受けるボス。巨大な炎がロックを直撃!



▶天井にへばりついたまま移動できる昆虫のような敵。下を通ると地上に降りてくるのだ。

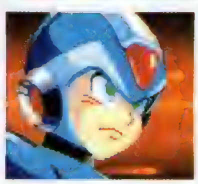
天井にも敵が



▲遺跡の中にはいろいろなタイプの敵がウヨウヨしている。攻撃法も多彩だ。

DASHの謎

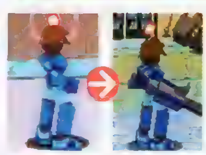
ヘルメットをいつかぶるのか?



ロックマンX4

『ロックマン』の歴代の主人公はみんなヘルメットをかぶっていた。だが今回のロックは、最初はヘルメットをかぶっていない。いつかぶるのかな?

やはり武器はボスを倒して入手?



武器をゲット!

新しい武器はボスを倒して手に入れるのが『ロックマン』シリーズのならわし。それは今回の『DASH』でも同じだろうか? それとも街で買うことになるのかな?

ストリートファイター コレクション

10月（予） 対戦ACT
▶¥5,800
▶カプコン
▶MC（1ブロック）
2P対戦可

対戦格闘ゲームの草分け的存在である『ストⅡ』シリーズの2作と現在アーケードでも好評稼動中の『ZERO2ALPHA』のアレンジバージョンをカップリングしたお買い得ソフトなのだ!!

期待の『ZERO2'』! 気になる新要素を大公開!!



格闘ゲームブームの火付け役ともなったアーケードの名作『ストⅡ』シリーズ。これまでもその流れをくむ『ZERO』、『ZERO 2』などがＰＳに移植され、現在もその人気は衰えていない。今回紹介する『ストリートファイター コレクション』は、そんなシリーズのなかから新旧３タイトルをカップリングした格闘ファンなら涙モノの見逃せない１本だぞ！

『ZERO2'』の「'（ダッシュ）」ってナニ？

基本的には、アーケードの『ZERO2ALPHA』の移植作品。一部、新必殺技の増えたキャラがいたり、エキストラキャラ（殺意の波動に目覚めたリュウや『ストⅡ』仕様のベガなど）が使用可能になっている。また、いきなり真・豪鬼と戦えるモードもあるぞ。



▼『ストⅡ』時代のベガ。サイコが通常必殺技に！

▲これがさくらの新必殺技「さくら落とし」だ！

往年の名作も楽しめる

スーパーストリートファイターⅡ

進化を遂げたシリーズ第5弾。過去不動だった『ストⅡ』シリーズのキャラに、新キャラ4人を追加。複数プレイヤーで競うトーナメントモードも話題を呼んだ。



◀新キャラの登場で、より深く新しい戦略が必要になった

スーパーストリートファイターⅡX

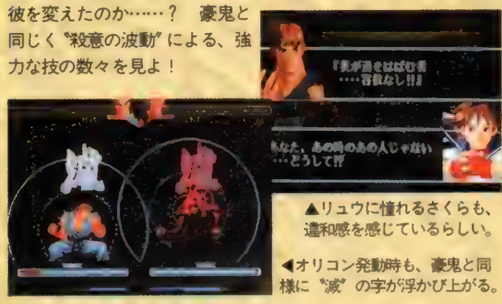


▶見た目も派手な「スーパーコンボ」。連続技の幅も広がった

『スパⅡ』に一発逆転を狙える「スーパーコンボ」の追加や、あの「豪鬼」もこの作品から登場した。現在の『ストⅡ』の基礎となった作品。

"殺意の波動"に目覚めたリュウが乱入!?

アーケード版『ZERO 2 ALPHA』で登場した"殺意のリュウ"が、ＰＳ版『2'』でも使えることが判明！ 限りない強さへの欲求が彼を変えたのか……？ 豪鬼と同じく"殺意の波動"による、強力な技の数々を見よ！



▲リュウに憧れるさくらも、違和感を感じているらしい。

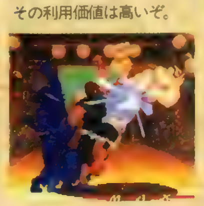
◀オリコン発動時も、豪鬼と同様に"滅"の字が浮かび上がる。

阿修羅旋空



◀瞬間移動する技で、移動中は全身無敵。緊急回避に使ったり、相手の背後に回り込んでかく乱したりと、その利用価値は高いぞ。

滅殺豪昇龍



▶昇龍拳を連続でくり出すスーパーコンボ。このほかにも基本的にリュウが持っている必殺技（スパコン含む）は、使用可能だぞ。

瞬獄殺

▼"殺意の波動"の代名詞。相手を捕らえたら一瞬で何十発もの攻撃を叩き込む、まさに瞬殺の技だ。



リュウの身に一体なにが!?



A5 A列車で行こう5

おなじみの『A列車で行こう』シリーズがさらにグレードアップしてPSに登場!
今回は『A5』ならではの楽しい要素をピックアップして紹介しよう

12月(予) SLG
▶¥6,800(予)
▶アートディンク
▶MC(7ブロック)



人気の鉄道経営SLG最新作!

鉄道会社を経営し、自分だけの都市を開発していく「A列車」シリーズに最新作が登場。今作ではコントローラでの遊びやすさを追求し、操作系を全面的に改良。ボタン1つで操作方法が表示されるヘルプ機能もついて、SLG初心者にも優しい設計となっている。さらに前作の「車窓モード」をさらに進化させた「3Dモード」を搭載。自分が作った都市を自由な視点で眺めることができるようになったのだ。さまざまな進化を遂げた『A5』で、都市作りの楽しさを思う存分味わってみよう。



◀これがメインのコマンド画面。アイコン操作で入力しやすい親切設計だ。

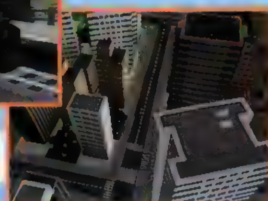
『A5』だからココが楽しい! 3つのポイント!!

① 多彩なマップで街作り

『A5』ではマップ上に特殊建築物を配置して、特色ある都市を作ることができる。用意されている特殊建築物は大阪城や浅草寺、ビッグベンなど実に多彩。マップ自体もさまざまなバリエーションを持つものが多数収録されており、プレイヤーを飽きさせないハズ。さらにマップの緯度を指定して、常夏の土地や雪の降る白夜の都市などを作り出すことも可能だ。



◀リアルに再現された浅草寺。雷門や仲見世まで再現されている。線路を走っているのはなんと蒸気機関車D51だ。



▶「3Dモード」を使えば、街を自由な視点で眺めることができる。描き込まれたグラフィックに感動!?



◀ロンドンの名所ビッグベン。緯度に応じて通常の建築物の形も変化する。

② 人気車両を多数収録

鉄道ファンならずとも気になるのが、ゲームに登場する車両。『A5』では人気の車両が多数収録されている。特にうれしいのは蒸気機関車の追加。特殊建築物と組み合わせれば、自由の女神の前を走るD51なんていう、とんでもない風景も作れてしまうのだ。ほかにもモノレールやバス、ヘリコプターや船など、いろいろな乗物が用意されており、楽しさの幅がさらに広がること間違いなしだ。



▶車両選択画面。この写真で表示されているのは、登場する車両のほんの一部だ。



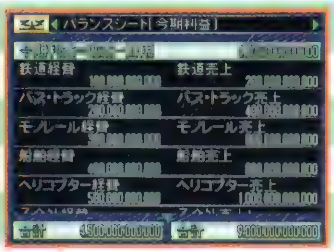
▶人気車両のAR5。スマートなフォルムは近代的な都市にふさわしい。うまく使いこなそう。



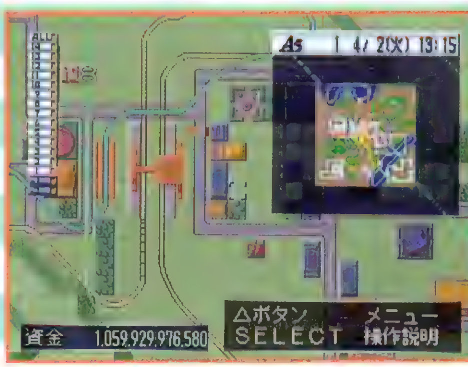
◀ビルの間を走るモノレール。鉄道と効果的に使い分けよう。さまざまな乗物が使えるのも『A5』の魅力。

③ 2Dモードがさらに充実

メイン画面は前作のクォータービューから真上見おろしの2Dモードに変更された。見やすい画面で操作もラクラク。計画的な都市設計を楽しもう。さらに、このモードで忘れてはならないのが会社経営の楽しさ。鉄道会社以外の子会社も多数用意され、その気になれば土地転がしで大儲けすることも可能なのだ。また、乗物の種類が増えたのに応じて、それぞれの収支も計上される。バスやトラックの売上もしっかりチェックしておこう。税金をガッポリとられるのは勘弁してほしいけどね(笑)。



▲利益を出さなければ会社は成り立たない。シビアな数字とにらめっこで、キミの経営手腕が問われる!?



◀これが基本となるメイン画面。個性的な都市を思うままにデザインしよう。



▼敵のステルス戦闘機にミサイルが命中！　噴煙をあげながら、こっぱ微塵に砕け散る敵機の様はまさに迫力満点だ。思わず、飛び散る破片を避けてしまいたくなるほどだぞ。

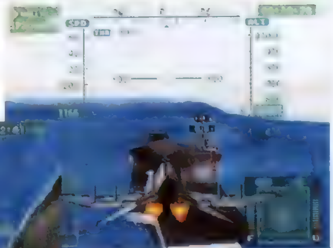
サイドワインダー2

PSザ・ベストでも登場した人気フライトSLGの第2弾

11|27（予）STG
▶¥5,800
▶アスミック
▶MC（2ブロック）AJ

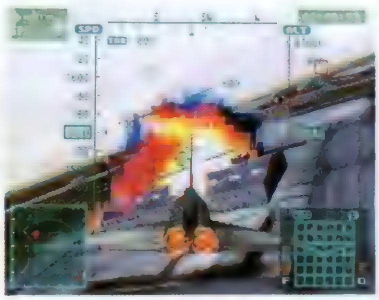
戦闘機で悪の陰謀を叩き潰せ！

フライトＳＬＧの名作「サイドワインダー」がパワーアップして帰ってきたぞ。カッコイイ戦闘機の雄姿が見られるオープニングや、実在機をモデルにした25種類もの戦闘機が用意されているなど戦闘機マニアなら必見の要素もいっぱいだ。さらに操作システムでは、リアルなフライトシミュレータタイプと、３Ｄ・ＳＴＧに近いタイプを用意するなど、誰でもプレイしやすい作品に仕上げられている。また、自機をチューンナップするシステムなどのほか、やり込むほど楽しくなるオマケ要素を盛り込んだ作品に仕上がっているぞ。





▲このミッションの目的は、眼下に見える自軍の大型空母の護衛にある。ミッションによって任務のバリエーションも多彩に変化するので、飽きのこない戦闘が楽しめるのだ。



◀荒野に広がる敵基地を攻撃。空中戦とは一味違った緊張感が満喫できるぞ。

状況や気分に合わせて視点を選ぶべし!!

このゲームでは、自機後方視点やコックピット視点などの選択はもちろん、ボタンを組み合わせた特殊な操作で自機の後方や下方なども確認できるのだ。ぜひ試してみよう！



▶コックピット視点では、より迫力ある視野で遊べる。

◀こんな視点でもプレイ可能なのだ。

アサンシア～魔杖の呪縛～

末弥純氏が描く幻想的なキャラクターが織りなす冒険叙事詩！

11|27（予）RPG
▶¥5,800（予）
▶エクシングエンタテイメント
▶MC（ブロック数未定）

スコア重視の戦略型RPG!?

「アサンシア」は戦闘をクローズアップした、スコア重視型のファンタジーＲＰＧだ。霧に覆われた各フィールドにはいくつかの都市が点在する。プレイヤーは各都市を怪物の襲撃から守りつつ、制限時間内にすべての怪物を退治するのだ。普通のＲＰＧには見られないこの作品の特徴は、怪物をただ倒すだけではなく、倒す順番によって得られる特殊なボーナス得点が用意されていることだ。これによって、リアルタイムで変化する周囲の状況に注意しながら、ハイスコアを狙うという新しい楽しみ方ができるぞ。さらに、１ステージだけを選んでプレイする「バトルモード」では、段位認定でキミの腕前を判定することも出来るのだ。





▶フィールド画面では状況確認が可能。遠く離れた都市の被害状況なども表示されるぞ。



▲フィールドのどこかにはダンジョンが隠されていて、中には巨大なボスキャラが潜んでいる。



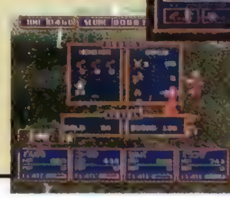
◀基本となる移動画面。行き先の情報も表示されるので、周りの状況を確認して移動しよう。

「コンボボーナス」でハイスコア！

怪物のスコア属性は三色に色分けされている。倒した敵は画面隅に順番に表示されていくので、コンボ表で組み合わせを確認しながら「コンボボーナス」を狙うのだ！　戦闘終了時にはスコアが集計されるぞ。



▶色で指定された順に敵キャラを倒すと、横に表示されているボーナスが入る。



◀「コンボボーナス」のほか、「ノーダメージボーナス」などもあるぞ。

可変走攻ガンバイク

11/6（予）	ACT
▶¥5,800	
▶SME	
▶MC（1ブロック）	

人類の生き残りを賭けて、鋼の砲弾ガンバイクを操り敵を粉砕せよ!!
レーシングとアクションを融合させた、迫力のハイスピードバトルゲームがいよいよ登場するぞ!!

新人類〈ミチ〉との戦いに終止符を打て!

時は2095年、20世紀末に起きた壊滅的地殻変動からようやく復興を果たしつつあった人類に、またも存亡の危機が襲いかかる！　何者かに導かれた一新人類〈ミチ〉一は、驚異的な武力と科学力で各国の人口密集地に突如として侵攻を開始したのだ。すでに我々の知る存在ではなくなった彼らは旧人類〈ヒト〉を圧倒し続けていた…。

「可変走攻ガンバイク」は、人類の生き残りを賭けたミチへの一大反攻作戦〝アリアドネ作戦〟を舞台に展開するアクションゲーム。可変メカ・ガンバイクの3つの形態を使い分けながらミチの兵器を粉砕し、ミチのアジア最大の拠点「タシケント要塞」を目指すのだ。キミは、〈ヒト〉の未来を切り拓くことができるか!?



▲都市に張り巡らされた高速道路上で展開する、ミチの兵器とのハイスピードバトル！



◀行く手をさえぎる壁は、ロボットモードに変形してパンチで破壊して進め!!

これがガンバイクの3つの形態だ!

ガンバイクは、メイン動力に「タルタロス・アネルギー」というミチの技術を応用している。このアネルギーがゼロになる前にチェックポイントを通過しないと、全機能が停止してしまい、それ以上の任務の遂行が不可能になってしまうのだ。ミチと戦いながらチェックポイントを通過するためには、スピードに優れた高速移動用のバイクモード、安定性に優れ、入り組んだ場所を突破するときに便利なラリーモード、攻撃力に優れ、拳、銃、体当たりなどで敵を粉砕するロボットモードの3形態に変形できるガンバイクの能力を理解し、フルに使いこなすことが要求される。ここではそれぞれの形態について特徴を解説しよう。

BIKE MODE

バイクモードは、目的地まで高速で移動するためのモード。だがそれ以外にも、装甲と機体重量を利用した体当たり攻撃のための加速を得る、という用途もある。ただし、ライダーがむき出しのために著しく防御力に欠け、最悪の場合はライダーが放り出されてしまうこともあるので注意したい。



▲バイクモードは、そのスピードと装甲とが相まって、まさに走る弾丸と呼ぶにふさわしい。



◀アネルギーはゲーム中にユニットを取ると回復する。残量は常に画面左上に表示されるぞ。

RALLY MODE

バイクモードとロボットモードの中間のモード。スピードこそ出ないものの安定性に優れており、市街地や要塞内部など入り組んだ地形でその真価を発揮する。ちなみにガンバイクは、バイクモードからロボットモードに変形した場合、直接ラリーモードに変形することはできないのだ。覚えておこう。



◀バイクモードの後輪が左右に展開し、安定性に優れたラリーモードとなる。



▶アクセルターンなどはラリーモードの十八番。直角カーブなどをクリアするときはラリーモードに変形だ。

ROBOT MODE

敵基地内などの限定された空間で最大の戦闘能力を発揮するためのモード。その特徴はなんといっても、複数の攻撃方法を使い分けられること。反対に機動性はおせじにも高いとはいえず、状況に応じて他のモードに変形する必要があるぞ。



▲装甲を生かした体当たり攻撃がメインとなる。

多彩な攻撃方法で敵を粉砕せよ!

ロボットモードの基本的な攻撃方法である体当たりは、バイクモードである程度の加速をつけてから行うことで数倍の威力を発揮するのだ。他にも、拳によるパンチや銃などを使い分けて、ミチの機動兵器に対抗するのだ!!



▲銃を使えば、敵の弱点をピンポイントで狙うことができる。

▼体当たりをパワーアップさせるには、加速状態で変形するのだ。



巨大ボスとの迫力の対決!



デアデビル ダービー DARE DEVIL DERBY 3D

欧米で大ヒットしたRCGがついに日本上陸！
コミカルなキャラもワンサカ登場するぞ!!

11/27(予) RCG
▶¥5,800(予)
▶ハーベストワン
▶MC(1ブロック)／MT(8P対戦可)

楽しく大爆走！コミカルRCG

箱庭のようなコースを小さなマシンがチョコマカ走る様子がとってもカワイイ『デアデビル ダービー』。西部、海の中、宇宙空間など、なんと38種類も用意されたコースを、グランプリやタイムトライアルなど、あわせて13種類のモードで走ることができる。多彩に用意されたトラップやアクションポイントをくぐり抜け、敵マシンを蹴散らし大爆走することが、トップをゲットする絶対条件だ。マルチタップを使って大人数でプレイすれば、さらに盛り上がること間違いナシだぞ。



▲多くの敵マシンと競うだけに、レース中には激突や落下などのトラブルが続出。熱くなるぞ!!



▲コースには空飛ぶカーペットまで登場。こんなアクションゲームばりのトラップがレースを大いに盛り上げてくれるぞ。



◀コーナーでのドリフト感覚は、かなり本格的。慣れると走るのが楽しくなってくる操作感も魅力だ。



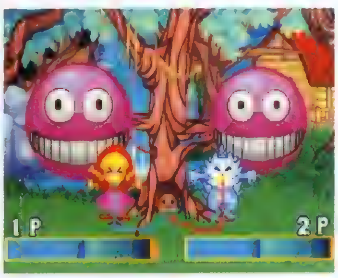
▶選べるキャラは総勢8人。アメリカンナイズされた個性豊かなヤツばかりだ。キミは誰で走る？

ザ・心理ゲーム3

楽しみながら心理分析ができる人気シリーズの第3弾！ この1本で隠れた自分を発見しよう

11月(予) ETC
▶¥5,800
▶ヴィジット
▶対応周辺機器未定

キミの深層心理に楽しく迫る!!

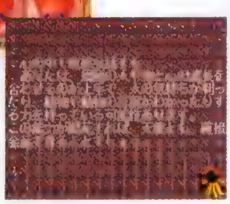


▲楽しい対戦型ミニゲームも多数収録。前作に収録されていた15種を含め、計30種類を用意！

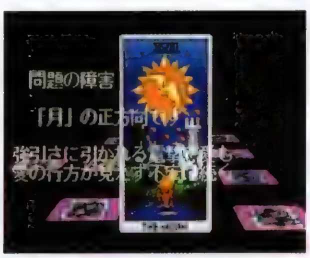
プレイヤーの隠れた長所や短所を分析してくれる人気シリーズの最新作が、多彩な新モードをひっさげて帰ってくる！伝説などをモチーフにした物語で心理分析を行う「ファンタジーストーリーズ」、実写で展開する推理ドラマ「プロファイリング」、絵を見て感じる意見から深層心理を暴く「ピクチュアーズ」、恋愛や金運などのさまざまな占いができる「タロットミステリー」、30種類ものミニゲームが楽しめる「THE 対戦 EX」などなど、充実度バツグンの内容なのだ!!



◀物語に合わせて選択肢を選ぶ「ファンタジーストーリーズ」モード。



▶物語の最後には、プレイヤーが選んできた選択肢から判定した、"診断"がくだされるのだ。



▲タロットカードなどのポピュラーなものも含めて占いもいろいろできるぞ。このボリューム感が嬉しい"一家に一本"な1本だ。

タワードリーム2

桜玉吉デザインのキャラも超カワイイ！
キミは"グランドタワー"をいくつ建てられるか!?

12月(予) TBL
▶¥5,800(予)
▶アクセラ
▶MC(ブロック数未定)／4P対戦可

"会社合併吸収ボードゲーム"が登場！

「タワードリーム2」は、自分の会社やビルを発展させて、大金持ちになることを競うボードゲームだ。プレイヤーは、サイコロを振って盤面を進みながら、空き地に会社やビルを建設していく。そして、所有地の拡大、フロアの増築、さらに買収や合併、吸収といった大ワザなども駆使して会社を巨大化させ、資産を築き上げていくのだ。



◀通常モードのほか、面クリアタイプの1P専用モードもある。

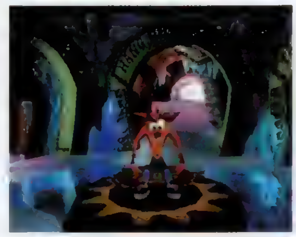
クラッシュ・バンディクー2 ～コルテックスの逆襲！～

左右、上下、手前、奥とあらゆる方向へスクロール！
人気ACTがパワーアップして帰ってきた

97年末(予) ACT
▶価格未定
▶SCEI
▶MC(ブロック数未定)

クラッシュの痛快アクション再び！

アクションの痛快さや、奥深いゲーム性などが話題になった「クラッシュ・バンディクー」。あの名作ACTがパワーアップして、早くもこの年末、大登場してくれちゃうぞ。前作のグレートなところはそのままに、さまざまな部分が進化を遂げているという本作品では、クラッシュ君の妹"ココ"ちゃんも大活躍してくれるとのこと。期待するしかないね!!



◀前作以上に奇抜な面が登場し、見どころもいっぱいだぞ。

プリズナー オブ アイス

未知の物体"プリズナー オブ アイス"とは、一体!? 謎や陰謀が渦めくホラーAVG登場

12月(予) AVG
▶¥5,800(予)
▶エクシングエンタテイメント
▶MC(6ブロック)

キミの機転とアイデアが世界を救う!!

南極に存在する"謎の生命体"の兵器利用をもくろむナチスドイツと、それに立ち向かう1人のアメリカ軍将校との戦いを描いた「プリズナー オブ アイス」。次々に迫り来る謎や突然起こる緊急事態を、アイテムなどを使って解決していくというAVGで、プレーヤーの機転が重要なカギとなる。美麗なムービーも随所に挿入され、飽きのこない展開も魅力だ。



◀潜水艦の内部や軍事基地などで危険な事態が起こりまくる!!

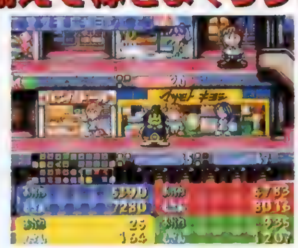
テナント ウォーズ

「マツモトキヨシ」「まんがの森」など実在の店も！
業界初の店舗拡張ボードゲームなのだ!!

'98年12月(予) TBL
▶¥5,800
▶キッド
▶MC(ブロック数未定)／6P対戦可

お店を建てて品物揃えて稼ぎまくろう!!

実在する11店を含む計44店の中から好きなお店を建てて、資産を稼いでいくという、この『テナントウォーズ』。基本的にはオーソドックスなボードゲームだが、店舗の大きさや品揃えの豊富さなど、お店の充実度が勝敗の分かれ目になる。敵店舗の買収、一発逆転が可能なイベントなど、スリリングな要素も盛りだくさん。白熱の"店舗戦争"が楽しめるぞ！



◀とってもカワイイ約11＋α人のキャラクターも登場。

オーバーブラッド2

数々の謎や、巨大な事件の真っ直中へと巻き込まれていく主人公…。今作『2』では、アクション性がアップしてやり応えも倍増！ プレイしたとたんに驚きと興奮の世界に引き込まれてしまうぞ！

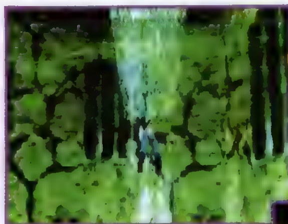
98年（予） AVG
▶価格未定
▶リバーヒルソフト
▶MC(ブロック数未定)
AC

世界の果てまで冒険できる近未来SFアドベンチャー



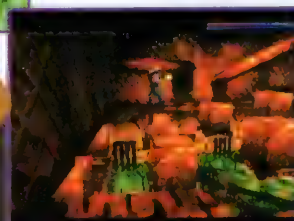
昨年8月に発売され、3D空間でのさまざまな謎解きのおもしろさが話題になった『オーバーブラッド』。新システムを加えて、さらにアクション性を増した続編「2」がキミを再びアツくさせてくれるぞ。前作から20年後の近未来SFの世界を舞台に超美麗なグラフィックはもちろん、飽きさせないスリリングな冒険がキミを待っているのだ。今回は、このゲームにつまった魅力の一部を紹介することにしよう。

多彩なアクションでピンチを切り抜けろ！



ACTION 1 泳ぐ

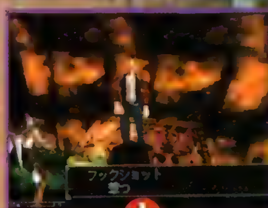
◀水のある地形では、泳ぐこともできる。今作ではこの地形効果を利用した攻略が重要になってくる。



ACTION 2 ジャンプ

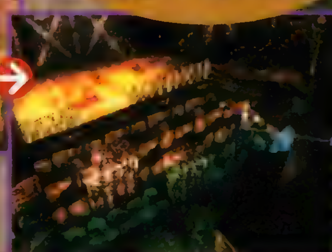
▶足場から足場へとジャンプしなければ進めない場所も多い。アクション性が増したことで、より慎重な冒険が楽しめる。

今作「2」ではA[illegible]としての要素が格段にア[illegible]プしているぞ。特定の場所での[illegible]を使った特殊なジャンプや、水中を泳ぐなどの前作にないアクションもたくさん用意されているのだ。





ACTION 3 フック



▲▶特定の場所でフック（先端に鉤爪のついたロープ）を利用すれば、こんな特殊なジャンプもできる。ちょっと変わったアクションだけに、色々な場所で試したくなってしまう。

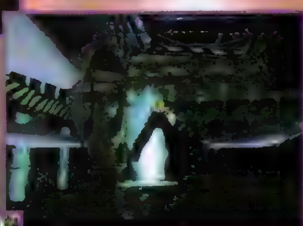
待ち受ける数々の危険…



炎のトラップ

◀燃え盛る炎のトラップ。このゲームの世界での水や樹木、炎などのさまざまな物質は、実際の物質の情報を基に、リアルに再現されている。この炎も触れると主人公に燃え移ってしまうので、十分注意する必要があるぞ。

サメの大群



▶水中でサメの大群と遭遇！ 水中に入ったとたんこんな状況に置かれたら…。プレイ中には、こんな緊張感あふれる戦闘が次々と発生する。まさに緊張の連続で一瞬たりとも目が離せないぞ。



ティラノサウルス

◀巨大でしかも凶暴な敵もたくさん生息している。このような強敵と出会うシーンでは音楽も一転し、敵の恐ろしさがさらに色濃く演出されている。生き残るために死力を尽くせ！

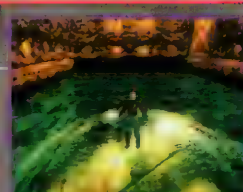
アナコン使って快適プレイ

[illegible]ョンAVGには珍しく、このゲームはアナログコントローラにも対応している。アナログコントローラ[illegible]する場合、スティックの操作加減でキャラの動[illegible]妙に調節可能。さらに、画面視点の調節もスティ[illegible]うので、視点を変えつつ移動といった特殊な操[illegible]なのだ。これはぜひ実際に試してみてほしいぞ。



WASシステムが作りあげる自由度の高いフィールド

WASとは「ワールド・アクティブ・スーパーバイザー」の略で、その世界を構成しているそれぞれの物質ごとに、特性を持った情報がインプットされている。例えば、"水"そのものの情報として、触れると波紋が水面に描かれたり、飛び込むと水しぶきがあがったり…。今作ではWASによっての演出面の強化が期待できるぞ。



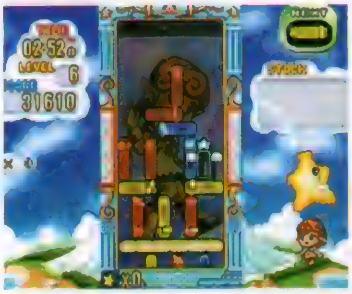
スタースイープ

アーケード版も現在大好評稼働中のPZG
PS版はオリジナルモードも追加されているぞ

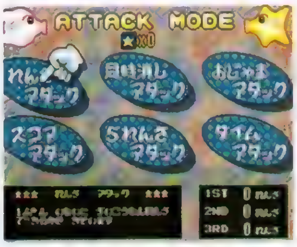
10|30 PZG
▶¥5,800
▶アクセラ
▶MC(1ブロック)

星をつなげて連鎖を作ろう!

どんどんせり上がってくるブロックを消していく、はらはらドキドキのPZG。同じ色のブロックどうしで星を隣合わせにすると、ブロックが消えていくぞ。星の位置を考えてブロックを配置していかないと、連鎖を作ることは難しいのだ。PS版には、アーケード版と同じ1P、2Pとストーリーモードの他に、各お題をクリアしてメダルをもらうアタックモードが追加されている。さらに〝星のかけら〟を集めると、おまけモードがプレイできるようにもなるのだ。

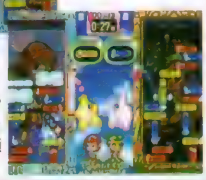


▲ブロックを消すには、ブロックの色と、その中の星の位置を合わせないとダメなのだ。



▲PS版オリジナルのアタックモードは、連鎖やスコア、同時消しなどの各お題を競うモード。記録はセーブしておけるぞ。


◀2Pなどの対戦プレイでは、おじゃま雲が降ってくる。消えているブロックに接触すると消せるぞ。


▶ブロックが消えている最中に、すばやく新しいブロックを置く、クイック連鎖をきわめよう!

サイバーエッグ バトルチャンピオン

ロボットを操作してガンガンに敵をぶっ飛ばせ!
ザコキャラ他、7人の敵ボスキャラも登場!

12月(予) ACT
▶¥6,800(予)
▶バンダイ
▶MC(2ブロック)

目指せサイバーエッグチャンピオン!

サイバーエッグというロボットを操り、ジャンプやパンチ、投げなどのアクションを駆使して敵を撃破していく。最終的には大会で優勝するのが目的のACTなのだ。ステージは空中に浮いていて、落ちてしまうと自機が1機減ってしまうぞ。最初から選択できるプレイヤーキャラは4人だが、ゲームをクリアする度に1体ずつ増え、最大7人が使用可能になるぞ。



◀各ステージの最終面には敵ボスが登場するぞ。強敵だ!!

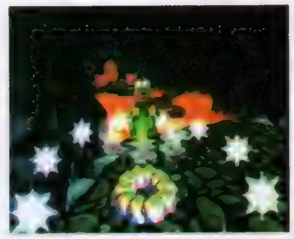
クロック!パウパウアイランド

3Dポリゴンで描かれたステージを、かわいい主人公を操って冒険するACTが登場するぞ!

12|7(予) 3D・ACT
▶¥5,800(予)
▶メディアクエスト
▶MC(ブロック数未定)

ワニの〝クロック〟4つの島を大冒険!

捕まってしまった仲間、パウパウたちを助けるべく、ワニの〝クロック〟が4つの島を大冒険! 森、砂漠、お城などのステージすべてが3Dポリゴンで描かれ、ステージ内の様々な仕掛けにはアクションパズルの要素が満載されているのだ。個性的なキャラクターたちはもちろん、ACTゲームファンも納得の、多彩なアクションも見逃せないぞ。


◀冒険中に拾えるクリスタルを集めると、ライフが増えるのだ。

新作ソフトニュース NEWS

『ボトムズ』の本編がついに登場!

今回もいろいろなジャンルの新作情報が届いている。まずはアクセラから発売される「きまぐれマイベイビィ〜」を紹介するぞ。このゲームはプレイヤーが父親となって、生まれたばかりの0歳の赤ちゃん(娘)をスゴロク盤上で育てていくというもの。止まるマスによっていろいろなイベントが発生し、パラメーターが変化していく。ゴールでは獲得した所持金とパラメーターで勝敗が決まるのだ。そして、タカラから来年3月発売予定の「装甲騎兵ボトムズ 前編(仮)」もファンにはたまらない作品。13年前に放映されたTVアニメのストーリーにそって、各ミッションをクリアしていくのだ。さらに「マイクロマシーンズ」はみんなでワイワイ楽しみたいときに、そして「クランキープロ」はパチスロ攻略に最適なのだ。



きまぐれマイベイビィ 娘のスゴロク成長記

▶12月予定▶TBL▶アクセラ▶¥5,800(予)



◀4人の中から選んだキャラを、スゴロクを通して育てていく。止まるマスによって成長過程が違ってくる。

マイクロマシーンズ

▶未定▶RCG▶ナムコ▶未定


◀イギリス生まれのRCG。机の上などユニークなコースを、最大8人同時プレイで大爆走するのだ。

装甲騎兵ボトムズ 前編(仮)

▶98年3月予定▶3D・ACT▶タカラ▶¥5,800(予)


◀TVアニメ版「ボトムズ」のストーリー全52話が、前編、後編の2部作で再現されるぞ。まずは前編だ。

パチスロ完全攻略 クランキープロ

▶10|2▶SLG▶日本シスコン▶¥5,200



◀名機「クランキーコンテスト」と「クランキーコンドル」を収録した、人気シリーズの最新作だ。

NEXT WAVE?

NEXT WAVE

PSの次を見すえる先取り(?)ページ

かわいいキャラが大活躍！

ごめんネ ごめんネッ ごめんネ♥



ゲームはカワイイ女の子「ルル」と、ぷりてぃ＆らぶりぃな珍獣の「ポム」たちが力を合わせ、真犯人を捜すため冒険するというコミカルA・RPG＆SLGなのだ。ストーリーは、村で飼っている家畜「メェメェ」が食べられ、その疑いが森などに住んでいるポムにかけられる所から始まっていく。主人公のルルは真犯人を捜し出すことができるだろうか。

■A・RPG ■10月30日(予) ■フィルインカフェ ■¥5,800

MY HOME TOWN こみゅにてぃ ぽむ

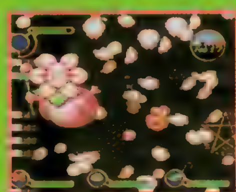
A・RPG ハデな演出

巨大キャラも登場するアクションRPG!

戦闘は、ポムからもらった杖で敵さんを叩くことが基本なの。そのほかにも、宝箱から見つけた魔法を使ったり、仲間のポムを叩いて(ごめんネ♥)、能力を使ったりもできるんだよ。いろんな方法で森の奥やダンジョンにいる巨大な敵さんをやっつけてネ。



▲魔法やポムのアクションの演出は、派手で目を引くものばかり！



▲ダンジョンなどには、巨大な"ボスジャマ"が待ち受けているの!!



SLG ポムたちとの楽しい生活コミュニティー♥

「コミュニティー」は、ポムたちの生活する場所である村のことなの。ここでの生活の中心となるのは、ポムたちのエサ作り。ポムを育てるのに必要なエサをたくさん"作らせたり"その他にも、ポムたちの住む家を"建てさせる"などと、やることはいっぱい。



▲ポムたちは、さまざまな能力を身につけるから、冒険につれていく時は、よく考えてね。



▶エサをあげることで、ポムにさまざまな行動を取らせることができるんだよ！

今回のネクストは？

とおってもプリティなキャラが魅力の『こみゅにてぃぽむ』。ハデな魔法とアクションが楽しいA・RPGの魅力とは？ カワイイ「ポム」をビシバシ教育＆育てるために村を作るSLGの楽しさとは？ 今回は、2つに分かれているゲームシステムを紹介しちゃうぞ！

こみゅにてぃ ぽむ



ポムをさがして、物語がはじまります。

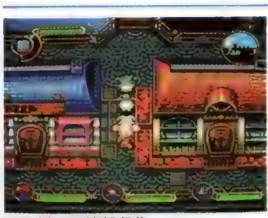
メルヘンチックな あくしょんRPG（どきどき） + 育成SLG（すくすく）

大陸のどこかにいるポムを見つけ出し、
ポムの村を発展させる。
どきどきアクションRPGとすくすく育成SLGの究極合体！
豊富なアニメパターンと多彩なアクション！
可愛いキャラクター達がとにかく動く！
プレイステーションの機能を活かしたド派手な演出も盛りだくさん！
いろんな楽しさが満載のこみゅにてぃぽむに
ご期待下さい。

MY HOME TOWN こみゅにてぃぽむ™

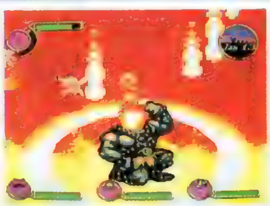
幼い頃から遊び親しんだポムが村の家畜を襲った!?
見習い魔法使いの少女ルルは、
ポムの無実を証明するために冒険へと旅立ちます。
やがて明らかになるポムの秘密･･･。
そしてルルは、避けられない試練に
立ち向かっていくのです。

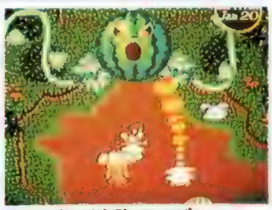
'97年10月30日発売 5,800円（税別）


町や村では情報収集。


コミュニティを発展させよう。

見つけ出したポムはコミュニティに連れて行ってエサをあげると、いっしょうけんめい働くの。ポムが働くことでコミュニティはにぎやかになるよ！


強力な魔法を使いこなせ。


フィールドには危険がいっぱい。

※画面は開発中のものです。

電撃ランキングステーション RANKING STATION Vol.56

今号のソフト売上集計期間 97年8月11日～8月24日

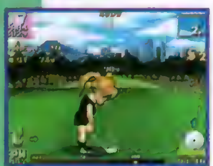
CHECK POINT

『みんなのGOLF』、『ダービースタリオン』、『サガ　フロンティア』、この三つ巴の争いは本当にいつまで続くのだろうか？

売り上げTOP20

初登場が「ドラゴンボール　FAINAL　BOUT」のみという売り上げTOP20。しかも前回上位は上位のままとどまり……珍しいくらい動きの少ないランキングとなった

1 前回3 みんなのGOLF



●SCEＩ／7月17日／SPG／71,607

先月発売されたCD付録増刊号「D3」には、COMキャラが7人まで使えるセーブデータが収録されています（宣伝）。

2 前回2 ダービースタリオン



●アスキー／7月17日／SLG／61,156

編集部内で開かれたBCでは、調教を他の厩舎にすっかりお任せしていた馬が優勝する場面も。奥の深さを再認識いたしました。

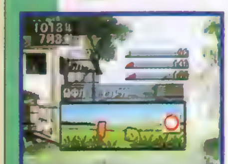
3 前回1 サガ　フロンティア



●スクウェア／7月11日／RPG／49,557

いよいよ今号で最終攻略に突入した『サガ　フロンティア』。まだまだキミの知らない秘密が残されているハズ。要チェックだ！

4 前回4 モンスターファーム



●テクモ／7月24日／SLG／44,779

「トロカチン杯」と「トロカチンEX杯」に優勝して、修行の効果を飛躍的にアップさせるアイテムを手に入れよう。基本です。

5 初登場 ドラゴンボールFINALBOUT



●バンダイ／8月21日／対戦ACT／44,007

ファンならば誰もが一度は夢みたことのある3DポリゴンDBがついに実現！カメラワークなどの演出面も進歩したのだ。

6 前回5 ストリートファイターEX plus α

●アリカ／カプコン／7月17日／対戦ACT／34,613

ガイルなどのタメ系キャラは、やはり✚キーの「回し方」が攻略のポイントでしょう。

7 前回7 DX人生ゲームII

●タカラ／7月24日／TBL／27,425

ゲーム終了後に振り返るプレイヤーの人生が、実はけっこう楽しい。意外な評価が聞けたりするぞ。

8 前回6 ファイナルファンタジータクティクス

●スクウェア／6月20日／S・RPG／24,508

いきなり序盤でつまづいている人は、自軍の間接攻撃ユニットを見直してみよう。

9 前回8 ロックマンX4

●カプコン／8月1日／ACT／22,976

初プレイは、絶対ロックマンがオススメ。ゼロは攻撃の間合いが短すぎて、かなり苦戦するかもしれない。

10 前回10 ガンバレット

●ナムコ／8月7日／STG／13,077

発売から約2カ月が経過した現在もなお、電撃PSコロシアムでは引き続き記録申請を受付中です。

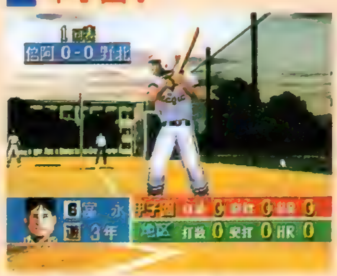
順位	前回	タイトル	データ
11	9	ハードブロウ	●EAV／7月31日／SPG／12,957
12	12	デジカルリーグ	●アクエス／6月20日／SPG／12,882
13	13	クロックタワー　The First Fear	●ヒューマン／7月17日／AVG／12,152
14	16	ぷよぷよ通　決定盤	●コンパイル／96年11月15日／PZG／9,022
15	11	機動戦士ガンダムPERFECT ONE YEAR WAR	●バンダイ／7月31日／SLG／8,091
16	再登場	甲子園V	●魔法／5月16日／SLG／6,319
17	19	パラッパラッパー	●SCEＩ／96年12月6日／ETC／6,105
18	18	雷弩機兵ガイブレイブ	●アクセラ／7月17日／ACT／4,804
19	17	同級生2	●バンプレスト／8月7日／AVG／4,581
20	15	パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドVOL.2	●日本シスコン／7月31日／ETC／4,303

上位の変動は次号に期待!?　しかし強い

7月発売の人気作が売り上げランキングの上位を独占し続けている。8月の「人気作週間」は、28日（木曜日）の週らしく、その分は次号に含まれてくる。ただ1つ気がつくのは、ここにきて「みんなのGOLF」が頭1つ抜け出したこと。発売前の期待感は『ダービースタリオン』『サガ　フロンティア』に及ばなかったが、発売されるとゴルフゲームという題材の親しみやすさ、そしてゲーム性の奥深さがウケてジリジリと追い上げ、ここにきてついにトップに立った。仮に他の2タイトルが急落することはあっても、これだけは長くランキングに残りそうだ。SCEＩ発売のソフトとしては、『パラッパラッパー』に次ぐロングセラータイトルになりそうだ。

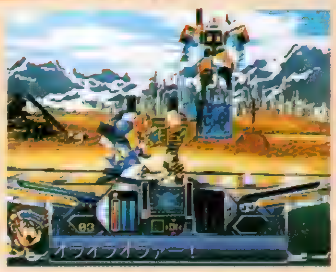
さぁ、いよいよ次号には8月28日発売の人気作がランキングに登場する。『グラディウス外伝』『実況パワフルプロ野球　'97開幕版』、そして忘れちゃならない『悠久幻想曲』！　こうした人気タイトルが初登場何位に入ってくるのか？　今から次号の売り上げランキングが楽しみだ。

■甲子園V



◀高校野球という極めて地味な題材を扱いながら、発売から4カ月たったここにきての再登場。これはやはり夏の甲子園大会の影響なのだろうか？

■雷弩機兵ガイブレイブ



▶PSには珍しいオーソドックスなACT。しかもストーリーや設定も、PSが弱いとされている低年齢層向け。ユーザー層に変化が起こり始めているのか？

※データは編集部が独自に調査、集計したものです。各ランキングの赤い行のタイトルは初登場、青い行のタイトルは再登場のものです。

前評判TOP20

順位	前回	タイトル	データ
1	初登場	チョコボの不思議なダンジョン	●スクウェア／冬予定／RPG／8,773
2	前回1	テイルズ　オブ　デスティニー	●ナムコ／97年予定／RPG／8,560
3	前回5	バイオハザード２	●カプコン／冬予定／AVG／7,918
4	前回2	ドラゴンクエストⅦ	●エニックス／未定／RPG／7,704
5	前回6	ときめきメモリアル２	●コナミ／未定／SLG／7,490
6	前回4	パラサイト・イヴ	●スクウェア／冬予定／RPG／6,206
7	前回10	ときめきメモリアル ドラマシリーズ～Vol. 2 彩のラブソング	●コナミ／未定／AVG／5,564
8	前回8	幻想水滸伝Ⅱ	●コナミ／未定／RPG／5,350
9	前回14	パワードール２	●アスキー／11月13日／SLG／3,728
10	前回20	ノエル　ラ・ネージュ	●パイオニアLDC／97年予定／ETC／3,050
11	初登場	リアルロボッツファイナルアタック	●バンダイ／12月予定／ACT／2,986
12	初登場	黒の剣	●シーディーブロス／10月9日／RPG／2,545
13	初登場	機動戦士Ζガンダム	●バンダイ／12月予定／ACT／1,749
14	前回11	トゥルー・ラブストーリーRemember My Heart	●アスキー／冬予定／SLG／1,651
15	前回7	フロントミッション　オルタナティヴ	●スクウェア／未定／S・RPG／1,506
16	前回16	子育てクイズ　マイエンジェル	●ナムコ／11月13日／ETC／1,359
17	前回13	ウィザーズハーモニー２，	●アークシステムワークス／10月16日／SLG／1,213
18	再登場	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～	●SCEI／12月予定／RPG／1,068
19	再登場	ナムコミュージアムアンコール	●ナムコ／10月30日／ETC／985
20	初登場	ゼノギアス	●スクウェア／冬予定／RPG／834

読者人気TOP20

順位	前回	タイトル	データ
1	前回1	ファイナルファンタジーⅦ	●スクウェア／1月31日／RPG／20,757
2	前回2	ファイナルファンタジータクティクス	●スクウェア／6月20日／S・RPG／11,769
3	前回4	サガ　フロンティア	●スクウェア／7月11日／RPG／8,346
4	前回5	ときめきメモリアル～forever with you～	●コナミ／95年10月13日／SLG／5,992
5	前回8	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	●ガスト／5月23日／RPG／4,922
6	前回12	ダービースタリオン	●アスキー／7月17日／SLG／4,494
7	前回16	バイオハザード	●カプコン／96年3月22日／AVG／4,169
8	初登場	悠久幻想曲	●メディアワークス／8月28日／SLG／3,968
9	前回7	アークザラッドⅡ	●SCEI／96年11月1日／RPG／3,685
10	前回3	エターナルメロディ	●メディアワークス／96年11月22日／SLG／3,257
11	前回6	女神異聞録ペルソナ	●アトラス／96年9月20日／RPG／2,832
12	前回11	ときめきメモリアル ドラマシリーズ～Vol. 1 虹色の青春	●コナミ／7月10日／AVG／2,641
13	前回13	トゥルー・ラブストーリー	●アスキー／96年12月13日／SLG／2,448
14	前回17	新スーパーロボット大戦	●バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／2,209
15	前回9	エースコンバット２	●ナムコ／5月31日／STG／2,019
16	前回10	ワイルドアームズ	●SCEI／96年12月20日／RPG／1,804
17	前回15	鉄拳２	●ナムコ／96年3月29日／対戦ACT／1,588
18	初登場	同級生２	●バンプレスト／8月7日／AVG／1,353
19	初登場	みんなのGOLF	●SCEI／7月17日／SPG／735
20	初登場	モンスターファーム	●テクモ／7月24日／SLG／473

移植希望TOP20

順位	前回	タイトル	データ
1	前回1	サクラ大戦	●S・RPG／SS／12,625
2	前回2	スレイヤーズシリーズ	●RPG／SFC, SS／10,057
3	前回3	スーパーロボット大戦F	●S・RPG／SS／9,415
4	前回4	聖剣伝説シリーズ	●A・RPG／GB, SFC／8,346
5	前回6	センチメンタルグラフティ	●SLG／SS／6,848
6	前回8	ヴァンパイアセイヴァー	●対戦ACT／AC／5,136
7	前回7	ファイアーエムブレム	●S・RPG／FC, SFC／4,922
8	前回5	新世紀エヴァンゲリオン	●ETC／SS, Win95／4,280
9	前回9	スーパーロボット大戦外伝　魔装機神	●S・RPG／SFC／3,852
10	前回11	下級生	●AVG／Win95, SS／3,210
11	前回10	イースシリーズ	●A・RPG／PC98, FC, PCエンジン, SFC／2,996
12	前回17	機動戦艦ナデシコ	●SLG／SS／2,568
13	前回14	ああっ女神さまっ	●AVG／FX, SFC／2,140
14	初登場	ザ　キング　オブ　ファイターズ'97	●対戦ACT／NEOGEO, AC／1,926
15	前回13	真・女神転生シリーズ	●RPG／SFC, SS／1,712
16	初登場	TO　HEART	●AVG／Win95／1,284
17	再登場	ストリートファイターⅢ	●対戦ACT／AC／1,070
18	前回16	ポケットモンスター	●RPG／GB／642
19	前回12	スーパーロボットスピリッツ	●S・RPG／N64／428
20	前回19	電脳戦機ヴァーチャロン	●ACT／AC, SS, Win95／214

ランキング・チェック

前評判ランキングには、かなり大きな動きがあった。まず初登場第１位を見事獲得した『チョコボの不思議なダンジョン』。これはもう順当勝ちというところだろうか。おそらく発売までその座を明け渡すことはないだろう。

また、第11位に初登場した『リアルロボッツファイナルアタック』にも注目。「ガンダムもの」が、本誌読者には根強い支持を得ていることが良くわかる。

その他には、読者人気ランキングの第18、19、20位を初登場タイトルが占めたのがおもしろかった。ここでもゴルフゲームとしては同ランキング初登場となる『みんなのＧＯＬＦ』が光る。売り上げランキング同様、長くランクインする１本になれるだろう。

さて、９月20日、21日の２日間、東京ビッグサイトでＡＭショーが開かれた。詳細は、電撃ニュースステーション（P.232）で確かめてほしいのだが、そこに出展されたタイトルの中から、移植の可能性が高そうなものをピックアップしてみよう。まずナムコはメインの展示タイトルとなった『鉄拳３』は移植決定済み。『スーパーワールドスタジアム'97』(野球）『リベロ・グランデ（仮）』（サッカー）あたりの移植が興味深いところだ。続いてコナミはなんといっても『ＲＡＣＩＮＧ　ＪＡＭ』。新基板コブラの描画能力をどこまでＰＳが再現できるのか問題は多いだろうが、ぜひ移植してほしいタイトルだ。他にも対戦格闘の『ファイティング　ウーシュ』は、移植の可能性が高そうに思えた。

と、駆け足で２社だけピックアップしてみた。あとは電撃ニュースステーションで。ちなみに以前新聞報道されたスクウェアとナムコが共同開発中というアーケードタイトルは『エアガイツ』という対戦格闘だったのだが、システム12を使用、開発は『トバル』のドリーム・ファクトリーということ以外、まだまだ具体的な情報は乏しい。しかし、移植の可能性は極めて高い？のかもしれない。続報に期待したい。



©TAITO CORPORATION 1996／大貫健一

オリジナルドラマCD
サイキックフォース
本体価格1886円　通販価格1980円

バーン役に関智一をむかえ、ゲームでは語られなかったバーンとキースの出会いをつづっています。
ファンなら絶対ハズせない一枚！！

A4サイズ 悠久幻想曲クリアファイル
全3種／本体価格各333円　通販価格各350円



ブロッコリーハイブリッドテレカコレクション
シリアルナンバー入りプレミアムテレカ
本体価格各2000円　通販価格各2100円

特製ケース入り！



バーチャコール／全3種　きゃんきゃんバニー／全3種



アイドル雀士スーチーパイ／全3種　G-ダライアス／全2種

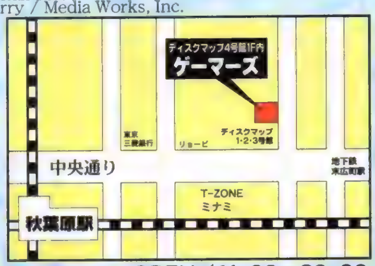
ゲームグッズなら何でもおまかせ
ゲーマーズ
年中無休

※渋谷店はディスクマップ閉店にともない8月末で閉店いたしました

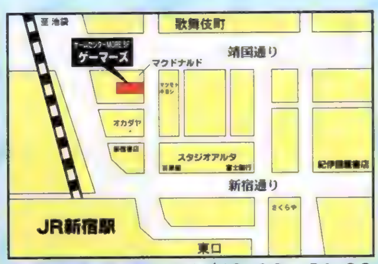
1997©FAIRYTALE／F&C Co.,Ltd.　©1997Cocktail Soft／F&C Co.,Ltd.　©JALECO LTD.
©TAITO CORPORATION 1997　©Starlight Marry／Media Works, Inc.



池袋店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F



秋葉原店 OPEN／11:00〜20:00（日・祭11:00〜19:00） TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5　MNビル
ディスクマップ4号館1F



新宿店 OPEN／12:00〜21:00 TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル
ゲームセンター　MORE5F



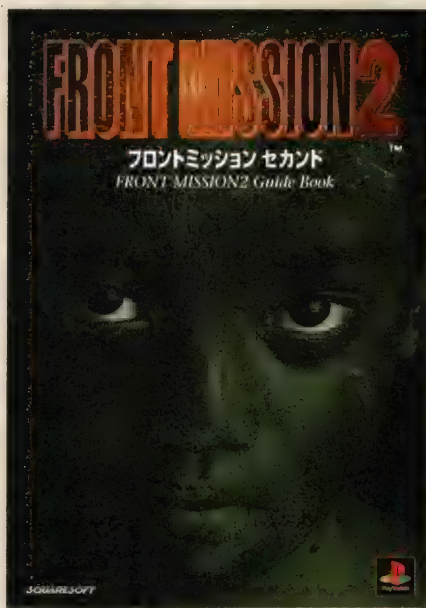
京都店 OPEN／10:00〜24:00 TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
ナムコワンダータワー6F

この広告ページの商品はすべて通販ができます。通販カタログもございますので
ご希望の方は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の住所まで。

通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封のうえ、「〒178東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリー通販係」までお送り下さい。

ホームページURL http://www.broccoli.co.jp　E-mailアドレス support@broccoli.co.jp

DigiCube



ガイドブックの決定版。

**フロントミッション セカンド
ガイドブック**

本体価格(予価):800円(税別)
9月25日発売

初心者にもマニアにも、満足してもらえる
ガイドブックといえばデジキューブ。
キャラクター紹介はもちろんのこと、
システムやヴァンツアー、国家・組織に
至るまで解説。シナリオ攻略もあり!

きく

よむ



**フロントミッション セカンド
オリジナル・サウンドトラック**

SSCX 10011 定価:1,942円(税別)
9月21日発売
生産限定スペシャルメタルジャケット
しかもデジパック仕様

サウンドプロデュースは前作「フロントミッション」も
担当した松枝賀子。友情、愛、裏切り、そして陰謀。
壮大で感動的なゲームに相応しい、ドラマティックな
サウンドは、リスナーの耳を捉えて離さないことだろう。

**フロントミッション セカンド
完全攻略本(仮称)**

価格未定
10月下旬発売予定

ゲーム中では描ききれなかったシナリオの
微妙な綾、国家や組織の関係、社会背景、
人間模様、ヴァンツアーの設定など、
突っ込めるだけ突っ込んだ
マニアック仕様の一冊。
この一冊で、2回、3回目のプレイも完ぺき!

しる

DigiCube Player's



**ファイナルファンタジータクティクス
キャラクターカードブック VOL.1**
本体価格:1,000円(税別) カード30枚+ミニブック



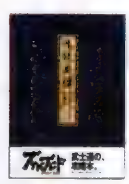
**ファイナルファンタジータクティクス
キャラクターカードブック VOL.2**
本体価格:1,200円(税別) キャラクターカード42枚
+占い用カード13枚+ミニブック
キャラクターカード+ミニブックで、充実のカードブックが完成。
VOL.2では、キャラクターおよびジョブカード以外に、
今回はゲーム中に登場する
ゾディアックストーンのカードが付いて、相性占いなどができる!



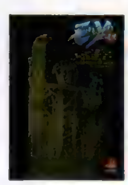
**ファイナルファンタジー 大全集
上巻[ワールドガイド]**
シナリオ、世界観、キャラクター紹介など
ファイナルファンタジーの世界を徹底解説。
本体価格:2,718円(税別)



**ファイナルファンタジー 大全集
下巻[タイトルガイド]
(プレイステーション対応CD-ROM付き)**
ファイナルファンタジー I~VIを時系列的に追って、
それぞれの物語を分かりやすく編集。
本体価格:3,000円(税別)



**ブシドーブレード 攻略本
鳴鏡奥伝(ポスター付き、裏面は全技表)**
対戦の心構えから技術論、キャラクターの背後に
流れるストーリーまで完全攻略。
本体価格:1,500円(税別)



**ストリートファイターEX plus α ガイドブック
(特典:メモリーカード用特製ステッカー)**
基本コマンドから実践攻略を、
ステップアップ形式で解説。見やすさ抜群の
コマンド解説も充実。
この一冊で友達に差をつけよう。
本体価格:800円(税別)

もっと理解したい人のための、三段活用。

攻略本の大本命。

サガ フロンティア ハイパーテキスト

本体価格:1,400円(税別)
好評発売中

7人の主人公にそれぞれのストーリーが、ハイパーテキスト状態の情報と完璧にリンク。ラスボス以外を完全攻略できる!これさえあれば、サガフロは極めたも同然だ!



よむ

きく



サガ フロンティア オリジナル・サウンド・トラック

SSCX 10009(3枚組)
価格:3,204円(税別)
好評発売中
封入特典:小林智美サガ フロンティア画集

「ロマンシング サ・ガ」シリーズを手掛けてきた伊藤賢治が、ゲーム自体の持つ独特の世界をロマンチックに表現。胸に感動がこだまする。

しる



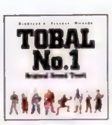
大好評絶賛発売中。

ロマンシング サ・ガ 大全集

本体価格:3,000円(税別)
好評発売中

ロマンシング サ・ガ1~3のシナリオ、世界観、キャラクター紹介を中心に、それぞれの物語を時系列で追って、わかりやすく解説した、ロマサガの集大成。歴史を知るための一冊。

Collections



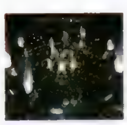
TOBAL No.1 オリジナル・サウンド・トラック
価格:1,942円(税別) SSCX 10001
サウンド・プロデューサーは光田康典。ボーナス・トラックとして、TOBAL No.1のCF曲およびアウト・テイクも収録。



TOBAL No.1 REMIXIES ELECTRICAL INDIAN
価格:1,456円(税別) SSCX 10002
オリジナル・サウンド・トラックから選りすぐりの7曲を、アレンジ・ユニット「GUIDO」がリミックス。



TOBAL 2 オリジナル・サウンド・トラック
価格:1,942円(税別) SSCX 10007
ゲームオリジナル全曲及びボーナス・トラックを収録。サウンド・プロデューサーは中村隆之。臨場感あふれるサウンドは、格闘ゲームの音楽を知り尽くした中村の真骨頂。



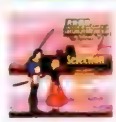
ファイナルファンタジーVII オリジナル・サウンド・トラック
価格:3,689円(税別) SSCX 10004(4枚組)
FF VIIの楽曲全作品を完全収録した4枚組アルバム。サウンドプロデュースは植松伸夫。FF VIIマルチ・ステッカーも封入。



ファイナルファンタジータクティクスオリジナル・サウンド・トラック
価格:2,718円(税別) SSCX 10008(2枚組)
ゲーム中の全71曲を収録。FFTの魅力を凝縮した必聴盤。
封入特典:特製キャラクターカード/ミニポスター



天外魔境 第四の黙示録オリジナル・サウンド・トラック
価格:2,913円(税別) SSCX 10006(2枚組)
ワルシャワ・フィル・ハーモニック・オーケストラ演奏のゲーム未収録アレンジ・ヴァージョンを含む、2枚組のサウンド・トラック・アルバム。



天外魔境 第四の黙示録ヴォーカル・セレクション
価格:1,942円(税別) SSCX 10005
桜井智のナレーションで綴る、主題歌「冒険の数だけ」、エンディングテーマを含んだヴォーカル・アルバム。

※表示価格はすべて税抜き価格です。※大全集、ブシドーブレード攻略本などの各種書籍は全国書店でお求め下さい。※オリジナル・サウンド・トラックなどのCDは全国のレコード店でお求め下さい。 ※サガフロンティア攻略本、ガイドブック、キャラクターカードブックはセブンーイレブン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパーおよび全国の書店でお求め下さい。ただし一部お取扱していない店舗もございますのでご了承下さい。※一部商品において、品切れが生じる場合もございますがご了承下さい。



PlayStation
マブダチなんか
いらねえ。
助手を引き連れ、
ライバルを蹴落とし、
お宝ゲット!!!!!
秘·宝·王
秘·宝·王
もうお前とは口きかん!!
なんだコレ…なになに「秘宝王」? えっ、ボードゲームなの? ちょっとやってみようよ。え～っと、サイコロ振って1·2·3…と。よし、アイテムをゲットだ! 次はお前の番。1·2…、おい! お前の助手が俺のアイテム取ったぞ!! ふざけんな!!! あっ、俺の秘宝を勝手にオークションすんな! コンチキショーっ!!!! あ～っ!!!!!!!! 約束手形つかまされた!! ひどすぎるぅ～!!!!! も…もうお前なんかとは絶対口きかん!!
©1997 LAY-UP
SONNET
トレジャーハンティング·ボードゲーム
●マルチタップ(最大4人まで参加可能)/メモリーカード対応
大好評発売中　標準価格5800円(税抜)
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
新作情報を満載!
インターネットホームページ http://www.layup.co.jp
Wide Creative Network
lay-up
発売元：
株式会社レイ・アップ　マルチメディア事業部
東京都渋谷区渋谷1−5−7
−ユーザーサポート回線−
(03)−5467−5065
月～金／10：00～17：00
土日・祝祭日を除く。



全シリーズのヒロイン総出演!
冒険(アドベンチャー)と恋愛(シミュレーション)の二重奏(デュエット)で
バケーションは
大騒ぎ!!
新キャラクター 3年A組
伊東由紀恵
(声：岡本麻見)
三波亮子
(声：岡田純子)
戸塚いずみ
(声：牧島有希)
「卒業Vacation」
CD好評発売中!
-Fantastic Character Series-
卒業Vacation
CD:¥2,548(¥2,427)
ゲームオリジナルBGMを含む、
サウンドトラックCD発売。
-RADIO DRAMA-
卒業Vacation ドラマCD
CD:¥2,548(¥2,427)
ラジオ「ゲムドラナイト」にて放送
されたインタラクティブドラマが
CDアルバム化! ラジオで放送され
なかったシナリオを含んだ完全盤!!
ポニーキャニオン/
サイトロンレーベルより発売
「卒業」シリーズ最新作は、
南の島の夏物語。
新キャラクター3人を加えた、
総勢15人のヒロインたちが
水着で大活躍!
しかも、アドベンチャーと
シミュレーションの
両方が楽しめちゃう大ボリューム。
さあ、あなたは
どんな夏しますか?
卒業
Vacation
プレイステーション版
シミュレーション・
アドベンチャー
10月16日
発売!!
©1997 MAINICHI COMMUNICATIONS, Inc. / マーカス
海…
冒険…
?
そして—
龍宮寺麗美
(声：久川綾)
皇 沙絵
(声：菅原祥子)
千葉ちひろ
(声：吉田古奈美)
西村菜々子
(声：草地章江)
穂高 遥
(声：藤野かほる)
山代有希
(声：手塚ちはる)
ふとしたきっかけで始めた
家庭教師のアルバイト
さあ、どんな夢を一緒に描こうか…
プレイステーション版
育成&恋愛
シミュレーション
発売予定
個人教授
La Leçon Particulière
©1997 MAINICHI COMMUNICATIONS, Inc. / SCIO / Stingray
PlayStation
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※画面は全て開発中のものです
毎日コミュニケーションズ
ソフト事業開発室
TEL.03(3230)3758
MYCOM
毎日コミュニケーションズ


PlayStation
21 紀、TOKYO——
彼女、神崎アイは僅か一年の寿命を与えられたアンドロイド。
彼女は"感情"を学ぶために、人々を魅了する"アイドル"をめざす。
短すぎる時間のすべてを捧げて。
だが、感情を知ることは
彼女の中の"少女"を目覚めさせることでもあった………。
そして、一年だけの伝説が始まる……。
The second stage in scene 2020
D21
DEBUT21
ドラマティック育成シミュレーション　～デビュー21～
© NEC Interchannel,Ltd. Licenced by HEADROOM
© IMAGE WORKS CO.,Ltd.
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
NECインターチャネル株式会社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-2-5
アミューズメントグループ　ユーザーサポート受付 (03)3293-7008 (月～金曜日：午後1時～6時：祝日、休日をのぞく)



KONAMI
藤崎詩織
終わらないメモリー／鼓動を止められなくて
作詞／作曲・小比類巻かほる　編曲・根岸貴幸
作詞・IGA　作曲・めたるゆーき　編曲・岩本正樹
ファン待望の2ndシングル好評発売中!!
KIDA7635
¥1,020
New Single
IN STORE NOW
Shiori Fujisaki
藤崎詩織 2nd.Album
「Memories」
IN STORE
＊初回特典:
KICA-7812
KONAMI
KING RECORDS


ゲーム制作・販売シミュレーションゲーム
KING OF PRODUCER
キングオブプロデューサー
PlayStation
1997 WINTER in STORE
ゲーム業界経験バイブル!
作って売って100万本!!
NEW
NEW
標準価格 6,800円 (税別)
発売元・販売元 GMF
GMFユーザーサポート [月曜日~金曜日(祝・祭日を除く) 10:00~17:00]
〒101東京都千代田区外神田2丁目17番4号ビルディンス石村 TEL.03-3257-2380
Illustration by 藤岡 勝利
JANコード：49-47709-70614-6
©1997 GMF/AQUA ROUGE Illustration©1997 GMF/Honey.B
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


W.I.Z.
AGENT ARMSTRONG
エージェント・アームストロング
—秘密指令大作戦—
PlayStation
シンジケートを壊滅せよ!
タテ ヨコ ナナメニ
ジュウジザイ・・・
ツウカイ シューティング アクションゲーム
イギリス カラ ジョーリク
★A・Aの動きがチョーカワイイ(新宿・中1女子)
★たっぷり30ステージもあっておトク(お茶の水・小5男子)
★ターニャがエキゾチックでスーパーMって感じ(恵比寿・OL)
★撃たれるとガイコツが透けるのが好きですね(池袋・予備校生)
★UKモノってところがキテル、絶対(代官山・DJ)
★悪役キャラがカッコヨクってラブリー(渋谷・小4女子)
はつばいけってい
12月4日作戦開始!
こんなに楽しくて
4,800円
標準価格(税抜き)
©1997 King of the Jungle Ltd. ©1997 Virgin Interactive Entertainment(Japan), Inc.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.
Published by WENet Inc. Sub-Licensed by Four Winds Software Inc. All rights reserved.
"PlayStation"マーク および "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
株式会社 ウイネット
フリーダイヤル 0120-868-077
http://www.niigata-inet.or.jp/sougou/wenet/
Windows版絶賛発売中
ラウェイシ ティー・シー・エックス
RAVAGE
PlayStation版
1月22日発売予定



TVアニメ
9/30放映開始
毎週火曜日18:00～18:30テレビ東京系にて放映
魅力一杯の
魔法使いTai!
原案/佐藤順一
作画/紗夢猫
フォトン
原作/梶島正樹
作画/菅野博士
魔法少女プリティサミー
作画/牧野靖弘
それゆけ!宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ
原作/庄司卓
作画/角井陽一
魔法学園LUNAR!
SHADOW SKILL～影技～
マネーアイドル エクスチェンジャー
超光速グランドール
話題の伝奇アクションコミック
マスターモスキートン
あかほりさとる・ねぎしひろし&磯俣務
メディアコミック史上最強宣言!
ドラゴンJr.
ジュニア
11月号
9月27日
熱血発売!
定価390円(本体371円)
◆富士見書房◆
©モスキートンプロジェクト/日本コロムビア
©1995トライアングルスタッフ・バンダイビジュアル
©AIC/フォトンプロジェクト
©AIC/PIONEER LDC・テレビ東京・SOFTX・萬年社



©FOREST CD BROS.INC
Blade of the Darkness
PlayStation
黒の剣
声の出演
カイエス
子安武人
［代表作：新機動戦記ガンダムW/ゼクス・マーキス］
シノブ
岩男潤子
［代表作：新世紀エヴァンゲリオン/洞木ヒカリ］
ゼフュードル
梁田清之
［代表作：スラムダンク/赤木剛健］
リール
長沢美樹
［代表作：新世紀エヴァンゲリオン/伊吹マヤ］
妣虎（ヒコ）
紗ゆり
［代表作：新機動戦記ガンダムW/レディ＝アン］
エニス
折笠愛
［代表作：天地無用！魎皇記/魎呼］
ガルサ
川上とも子
［代表作：少女革命ウテナ/天上ウテナ］
ゴードン
古田信幸
［代表作：幽遊白書/左京］
ナレーション
銀河万丈
［代表作：新スタートレック/ウォーフ］
人々はその邪悪なる漆黒の龍を
魔によってうち滅ぼそうと図した……
……そして、一振りの剣が造られたのである
ハイ・クオリティにリニューアルされたグラフィックに、豪華声優陣を揃え、キャラクターボイスも充実！
画面は開発中のものです。
NoB.
プレイステーション用ロールプレイング・ゲーム
5,800円（消費税別）
10月9日発売予定
株式会社シーディーブロス
〒108 東京都港区芝浦2-15-16 田町KSビル3F
TEL.03-5445-2660
CD BROS.
※ マークおよび、"Play Station"は株式会社ソニ ンピュー エンタテインメントの商標です。



月刊電撃コミック
ガオ！
11月号 9月27日発売 特別定価460円税込
連載作品ぞくぞくTVアニメ化
ガオ！はこの秋ますます熱い！
目指せ宇宙撫子（コスモビューティー）！
本訓練は、まだ始まったばっかりだ!!
熱血美少女スポコンアクション。
大学衛星編、はやくもスパーク!!
バトルアスリーテス大運動会
中野 友貴
©1996 AIC/iPC ©1997 AIC/iPC/PIONEER LDC・テレビ東京・AEON
TVアニメ10月3日(金)より放送開始！
テレビ東京系列にて、毎週金曜18:30～19:00
「フォーチュン・クエスト」のTVアニメ化で、ノリまくってる迎夏生が描く———大好評宝探しアドベンチャー！
いただきっ春平!!
迎 夏生
TVアニメ
フォーチュン・クエストL
10月18日(土)より放送開始！
大阪・毎日放送にて 毎週土曜 深夜25:35～26:05
観るなら、読まなきゃ！
電撃WAVE
TVアニメ、ラジオ、ゲームetc. ガオ！から広がるメディアミックス情報をいち早く公開する人気コーナー「電撃WAVE」。とっておきのスクープに、またまた業界騒然!?
一度ならず二度までも
またまたテレビに大登場！
異世界から現代日本へ還るため
今日もエルフを脱がしまくる!?
エルフを狩るモノたち
矢上 裕
TVアニメ
10月1日水より
パート2放送開始！
テレビ東京にて
毎週水曜深夜24:45～25:15
特別読切 ディ・サード外伝 サオトメ 鏡 佳人
絶好調 超豪華連載陣Lineup！
爆れつハンター／HAUNTEDじゃんくしょん／EAT-MAN／銀河戦国群伝ライ／レイラ&レイア リトル・ドラゴン／シーバス1-2-3／OZNオズヌ／新・聖痕のジョカ／魔狼王烈風伝／みずほちゃんNON STOP／
電撃コミックス最新刊 9月27日発売
フォーチュンクエスト①
COMIC:迎 夏生
STORY:深沢 美潮
定価:本体550円+税
電撃コミックスEXで好評を博した超大作ファンタジーが装いも新たに再登場！EX版では未収録だった作品もすべておさめた、ファン待望の完全版だ!!
TVアニメ10月18日より放送開始！
大阪・毎日放送にて、毎週土曜 深夜25:35～26:05
悠久幻想曲
公式コミックファンブック②
定価:本体660円+税
©Starlight Marry/Media Works, inc.
豪華作家陣が描く、
大好評コミックアンソロジー第2弾！
ゲームとはひと味違う感動が幸せ一杯に詰まってます。
好評発売中
PS版・SS版 SLGソフト「悠久幻想曲」
定価:本体5,800円+税(発売:メディアワークス)
エルフを狩るモノたち⑦
矢上 裕 定価:本体550円+税
OVA版
バトル アスリーテス大運動会A.D.4999①
カバーイラスト／牧野 竜一 定価:本体560円+税
EAT-MAN④
吉富 昭仁 定価:本体550円+税
機動戦士ガンダム0079⑤
原作／矢立 肇・富野由悠季 作画／近藤和久 定価:本体550円+税
WILD C.A.T.S日本語版1
ジム・リー訳／沖 恭一郎 定価:本体880円+税
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ⇨http://www.mediaworks.co.jp/


大好評御礼の第2巻!!
アーク ザ ラッド II
4コママンガ劇場②
A5判／定価600円 本体571円
無敵のおもしろさ!!
爆笑間違いなし!!
がんばれ森川君2号
4コママンガ劇場
A5判／定価600円 本体571円
いろーんなピットが大集合!!
エニックスの
ゲーム4コマ
シリーズ
ポケットモンスター
マンガ劇場
★
9月の新刊
発売中!!
待望の最新刊登場!!
ポケットモンスター
4コママンガ劇場④
A5判／定価600円 本体571円

DQ4コマ SERIES

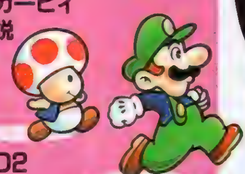
- DQ4コママンガ劇場
- DQ4コママンガ劇場ガンガン編
- DQ4コママンガ劇場番外編
- DQ4コマドラゴンクエストⅢ ～そして伝説へ…～



既刊好評発売中!

GAME4コマ SERIES

- ファイアーエムブレム・星のカービィ
- スーパーマリオ・ゼルダの伝説
- トルネコの大冒険・マザー2
- スーパードンキーコング
- ストリートファイターⅡ
- ストリートファイターⅢ
- ストリートファイターZERO2
- ポポロクロイス物語
- スターオーシャン・ゲームボーイギャラリー
- ワンダープロジェクトJ
- ワンダープロジェクトJ2
- スターフォックス64・モグラーニャ





キミの知りたい情報をこれでGET!!

デジタルペット大百科

A6文庫判／定価:本体933円+税

見つけよう!キミだけのデジタルペット!!
「たまごっち」「デジモン」「森川君」…
可愛いペットが飼えちゃう新感覚ゲームを大紹介!!



声優大百科

A6文庫判／定価:本体933円+税

人気アニメ・キャラの声優さん, 丸わかり!!

完全保存版 名探偵大百科

A6文庫判／定価:本体933円+税

名探偵・大怪盗満載の最強データブック!
72人のキャラクターを大紹介!

エニックスミニ百科シリーズ

既刊好評発売中!

- ●ポケットモンスター大百科 赤 緑 青
- ●トレーディングカード大百科
- ●バトルえんぴつ大百科
- ●バスつり大百科



好評発売中!

「QUEST FOR FAME」スーパーギタリストへの道 ～Get a riff!!～

A5判／定価:本体1714円+税

めざせ!スーパーギタリスト!!
ノウハウびっしりの最終アイテム!!



「電車でGO!」全区間走破! コントロールマニュアル

A6文庫判／定価:本体943円+税

1コインクリア必勝本!!
電車を完全にコントロールする
ノウハウを徹底解説!
これで完璧に止まれる!!



たまぴっち大好き!BOOK

定価:本体571円+税

話題の「たまぴっち」のすべてを大紹介!!
「たまぴっち」をもっと楽しくするための新機能や活用法を満載!!

電撃 NEWS STATION Biweekly Vol.56

イベント 最新アーケードゲームがここに集結!

第35回アミューズメントマシンショー

話題のアーケードゲームが数々出展された超ビッグイベント!

東京臨海副都心にある東京ビッグサイトにて、9月18日から21日の4日間（一般公開日は20日と21日）開催された第35回アミューズメントマシンショー。世界最大級の娯楽機展示会と言われるとおり、今回も最新のアーケードゲームやクレーンゲームなどが2,000台以上も展示され、存分に好きなゲームをプレイできたのだ。中でもカプコン出展の、最新作『ストリートファイターⅢセカンドインパクトジャイアントアタック』や、あのドリームファクトリーがナムコの新規盤〝システム12〟で制作中という『エアガイツ』などの格闘ACTが多くの注目を集めていたぞ。また、コナミブースでVTRのみの出展だった「BATTLETRYST」にも期待しよう。最近盛んなモーションキャプチャーでポリゴンキャラを作成するというのではなく、アニメーションから作成するという変わり種なのだ。



▲総出展メーカーは77社。このイベントオリジナルのプリクラなども設置されていたのだ。

注目の新タイトルはこれだ!!

エアガイツ


▶ナムコとスクウェアの強力タッグで制作されている、話題の格闘ACTも出展された。

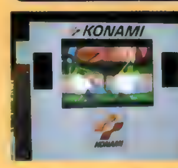
ラピッドリバー


▶二人で本物同様に手漕ぎボートのオールを漕ぐ。ナムコ出展のリアルな体感ゲーム。

ビート・マニア(仮)


◀コナミが出展していたDJ気分が味わえるリズムアクションゲーム。リズム感が命!

BATTLETRYST(仮)



◀コナミ出展作品。アニメーションをもとにポリゴンキャラを作成するという格闘ACT。

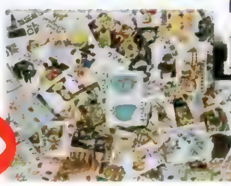
新製品 トレーディングカード

メルティランサー/マリーのアトリエ他 トレーディングカード

コレクター必携のトレーディングカードが発売される!

人気ソフトのトレーディングカードが、イマジニアから発売されるぞ。カード化が決定したタイトルは、「メルティランサー～銀河少女警察2086～」と「マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～」、そして「イヴ・ヴァーストエラー」の3タイトル。カードはプロフィールカードやイベントカードなど、それぞれ99種類ずつあるのだ。発売日は3タイトルとも、10月24日。価格は12枚入り1パックが税込で400円だぞ。キミの好きなタイトルのカードを集めてみよう。

集めまくり!!





▲「メルティランサー～銀河少女警察2086～トレーディングカード」のパッケージイラスト。

新製品 占いができる育てゲー登場

はーちゅん

自分で育てたキャラに占ってもらえるキーチェーンゲーム!

「はーちゅん」は、育てていくとかわいい占いキャラクターに成長し、占いをしてくれるのだ。おうちに住んでいる「はーちゅん」と、ふれあいやお掃除などでスキンシップをはかっていくと成長し、その育成状況により7種類の姿に変身。占いは、恋占いから金銭占いまでいろいろあり、全部で11種類の占いをしてくれるけど、種類によって占い能力が違うので、最悪の場合は全く占ってくれないことも。本体の裏側には、お気に入りのプリントシールを貼ることもできるのだ。(お問い合わせや通販は03-3833-1621まで。)

育てて占い!!


▶ポケット占い生命体「はーちゅん」発売中／価格：￥2,480(税別)／発売元：エステムエンターティメント

アフレコ
人気小説がCDドラマに!!
CD央華封神「星の娘、空を目指す!」

金月真美も出演、央華封神のCDドラマ!!

電撃文庫の小説が好評の「央華封神」が、ＣＤドラマになって登場するぞ（上巻９月26日、下巻10月23日発売／¥2,039税込／東芝ＥＭＩ）。主演はあの金月真美他、氷上恭子、折笠愛、吉田古奈美、上田祐司、三木眞一郎、青野武などなど超豪華な顔ぶれ。冒険の舞台は古代中国風世界〝央華〟。現代の日本からなぜか央華に来てしてしまった来星晶は、元の世界に戻るため、仙人の修行を続けていた。ある日、仙鳥の卵を大仙人のもとに届けに行った星晶は、邪仙（読んで字のごとし、邪悪な仙人）に襲われ、卵を奪われてしまう。先輩仙人たちの助けも借りて、抱腹絶倒、仙術ビシバシの卵争奪戦が繰り広げられる!!





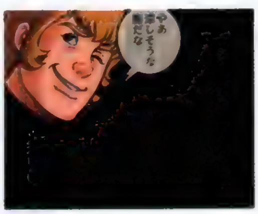
▲なごやかな雰囲気で収録は行われた。前列中央にいるのが原作者の友野祥氏。おまけドラマでは、声優にもチャレンジ。

◀主題歌の「やればできる」を歌っているのが来星晶こと金月真美さん。これが聴いてるだけで元気が出るいい曲なのだ。

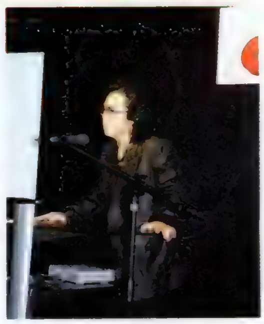
発表会
ＰＳで読むコミックが登場？
プレイステーション・コミック

デジタルコミック最新型！ 第１弾はあの「コブラ」だ!

ＳＣＥＩから発売されるまったく新しいタイプのＰＳソフト「プレイステーション・コミック」シリーズ。その製作発表会が９月18日、東京・青山のＳＣＥＩ本社で行われた。このシリーズは、従来のデジタルコミックを進化させ、映像や音楽を効果的に使うことでＰＳでしか表現できないコミックの可能性を追求していくという意欲作。まずは第１弾として、人気漫画家・寺沢武一氏が全編ＣＧで描いた「コブラ・ザ・サイコガン」が12月に発売される予定だ。その後、板橋しゅうほう氏、渡辺浩弐氏のオリジナル作品の発売も予定されているぞ。本のページをめくる感覚で、コントローラのボタンを押し、映像の物語を読み進めていく…。そんな感覚を味わえるこのシリーズに期待大だ！



▶おなじみ「コブラ」。魅力的な美女ももちろん登場！



▲「コブラ」の作者・寺沢武一氏。コミックの作画に、早くからコンピューターを導入したことでも知られる。今回の『コブラ・ザ・サイコガン』は、前後編に分けて発売される予定だ。

CD
クラブアレンジCD
悪魔城ドラキュラX リミックス

KONAMIXレーベル第１弾が登場!

ＫＯＮＡＭＩＸレーベルアルバム第１弾、「悪魔城ドラキュラＸ」のクラブアレンジＣＤが登場！ ＫＯＮＡＭＩＸレーベルとは、ＫＯＮＡＭＩレーベルの音楽素材を元に、テクノ、ヒップホップアレンジ、リミックスを行う新鋭レーベルなのだ。第１弾となるこのＣＤは、現在クラブシーンで活躍中の若手ＤＪをアレンジに起用。もとがクオリティーの高いサウンドだけに、聴きごたえは十分だぞ。

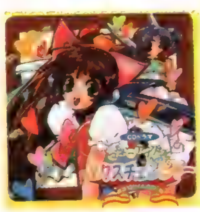


◀ＫＯＮＡＭＩＸレーベルアルバム「悪魔城ドラキュラＸ リミックス」発売日：10月３日／価格：¥2,447(税込)／発売元：コナミ／販売元：キングレコード

CD
ドラマCD発売!!
マネーアイドル エクスチェンジャー

守銭奴ヒロインが今度はCDで活躍だ!

丹下桜さんや、野上ゆかなさんなどの人気声優が出演する、ＰＳソフト『マネーアイドル エクスチェンジャー』のドラマＣＤが９月25日に発売されたぞ。脳内麻薬ブンドルフィンを分泌し、正義のヒロイン「エクスチェンジャー」へと変身できる主人公、三越さくらは、その能力をかぎつけた悪の秘密結社マニー教団につけ狙われる！ その他変身ヒーロー、ヒロイン多数登場！



◀「マネーアイドル エクスチェンジャー」発売中／価格：¥2,854(税込)／発売元：ワーナーミュージック・ジャパン

SONY製トリニトロンカラーTV

製品名:KV-21SP1(プレイステーション対応TV)

モニター募集



(AVマルチ入力)対応

3名様

KVくんはここがおりこう! その2

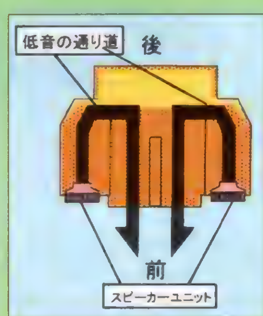
現在、好評発売中のソニー製プレイステーション対応ステレオTV「KV−21SP1」。2回目となる今回のモニター募集では、搭載されている高品質スピーカーの秘密に迫ってみるぞ。大迫力のサウンドを、どのように実現しているのだろうか？

Q. 搭載されているSDスピーカーとは?
A. 要するに土管に首をつっこんで声を出すようなもの…?

「KV−21SP1」に搭載されているSDスピーカーは、一般的に「バスレフ式」って言うらしいんだけど、何のことかさっぱりわからないよね。「バスレフ」は「Buss Refrection」の意味で…、ってもっとわからなくなっちゃうからやめるけど、要するに低音(Buss)を反射(Refrection)させて出すスピーカーってこと。音の成分は、だいたい高音、中音、低音の3つに分けられるらしいんだけど、従来のテレビのスピーカーではどうしてもこの低音は出しにくかった。電話の声が、何となく違って聞こえるのも、低音が出ていないせいなんだって。そこで考え出されたのがSDスピーカー。スピーカーの後ろに低音の通り道を作ることで、低音の増幅に成功。これはちょうど土管に首をつっこんで声を出すと、反対側から太い声が聞こえてくるのと一緒なのだ。簡単なことなのにすごいのね。



▲このスピーカーの箱を付けると価格が高くなる原因となり、どうしても実現しにくかった。でもリアルさを追求したソニーさんはやりました!



スピーカーボックス断面図

応募要項

応募には、以下の2つのものを用意して、郵送してください(9月30日消印有効)
1作文:「このテレビを、どういうゲームでどう使いたいか」800字から2,000字程度。
2住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号を記入した用紙(市販の履歴書も可)。
なお、応募は1人1通に限ります。採用者には、後日こちらからご連絡いたしますので、採用、不採用に関する編集部へのお問い合わせはご遠慮ください。
あて先:〒101 東京都千代田区神田駿河台1−8
東京YWCA会館5F
電撃PS編集部「モニター募集」係

電撃NEWSフラッシュ!



▲キャンペーンの当選者発表は大々的に行われるぞ。

プレゼントカーニバルキャンペーン

日本シスコンから10月2日に発売されるPSソフト「パチスロ完全攻略 クランキープロ」のプレゼントキャンペーンが実施されるぞ。プレゼント総額は、なんと500万円! 抽選で15名に現金10万円が、そして50名に6万円相当のテレビが当たるのだ。その他、オリジナルテレホンカードも1,000名分用意されているぞ。応募方法は、ソフトに同梱されているアンケートハガキを記入の上、送付するだけでOK。しめ切りは11月14日の消印有効だぞ。なお、このソフトはコンビニでの先行予約も行われているので、早めに購入できるように予約しておくといいぞ。

プレゼント当選者発表!

8月25日、東京会館にて受賞式を無事に終えた、Japan Game of the Year'97。この投票に参加してくれた読者への、プレゼント抽選の結果を発表するぞ。なお、特製プレミアムテレホンカードの当選者1,000名様は、発送をもって発表とかえさせていただきますのでご了承ください。パイオニアDVDプレーヤー:来山昌義様(広島県)、千原真由美様(宮城県)。カシオ・デジタルカメラ/プリンターセット:鈴木健太郎様(東京都)、他4名様。ソニーICレコーダー:坂下真琴様(岩手県)、他19名様。子供商品券:仙波美幸様(秋田県)、他19名様。


PlayStation
ドーパミンが、黙っちゃいない。
技をしこたま仕込んで、バトル。
これが斬新、バトルブリーディング。
しかも圧倒、ドラマチックストーリー。
あなたの脳まで、刺激がバクレツ。
1997年11月。
未来の月で、とてつもないことが、起こる。
BATTLE MASTER
バトルブリーディングゲーム
［バトルマスター］
今秋発売予定　予定標準価格:5,800円（税抜）
Ellney
Garrett

PlayStation

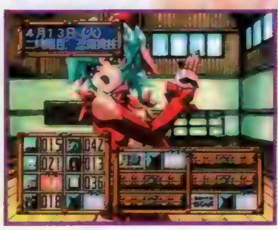
学園忍者育成シミュレーション
あやかし忍伝 くの一番
あやかしにんでんくのいちばん



出演
菊池志穂
丹下桜
折笠愛
井上喜久子
篠原恵美
氷上恭子
池澤春菜
大塚明夫
堀内賢雄

オープニング主題歌
「想いの果て」
歌 菊池志穂

エンディング主題歌
「これからずっと…」
歌 丹下桜





あやかし忍伝くの一番、プレイステーションにて、忍務開始!

好評発売中!!
2枚組 6,800円(税別)



プレゼントキャンペーンもあるよ!

発売後、右記店舗にてゲーム中に使用したセルやオリジナルポスター、下敷などのプレゼントキャンペーンを実施!
詳細は各店舗にてご確認ください。

協力店舗リスト

ソフマップ本店1F	東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップビル1F	TEL.03-3253-3030
ソフマップ9号店	東京都千代田区外神田3-14-5 久郷ビル	TEL.03-5294-2290
ソフマップ11号店	東京都千代田区外神田1-8-7 神林ビル1F	TEL.03-3253-9874
ソフマップ13号店	東京都千代田区外神田1-11-9 第2中栄ビル1F	TEL.03-3253-9590
ソフマップ新宿1号店	東京都新宿区西新宿1-16-4 西新宿国際通ビル1F	TEL.03-3346-9651
ソフマップ池袋店	東京都豊島区東池袋3-1 サンシャインシティアルパ2F	TEL.03-5950-5461
ソフマップ大宮店	埼玉県大宮市桜木町2-1 大宮西武ビル	TEL.048-648-2011
ソフマップ仙台店	宮城県仙台市青葉区中央2-3-25 クリスロード商店街1F	TEL.022-267-7430
ソフマップ新潟店	新潟県新潟市万代3-1-1 ミナミプラザ1F	TEL.025-249-9001
ソフマップ大阪3号店	大阪府大阪市浪速区日本橋5-7-17	TEL.06-634-4020
ソフマップ大阪4号店1F	大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-22	TEL.06-634-5820
ソフマップ大阪7号店1F	大阪府大阪市浪速区日本橋3-6-18	TEL.06-634-2076
ソフマップ神戸店	兵庫県神戸市中央区東川崎町1-3-3 神戸ハーバーランドセンタービル	TEL.078-360-0900
ディスクユニオンぴゅう神保町店	東京都千代田区神保町1-9 下倉楽器店ビルB1F	TEL.03-3295-2951
ディスクユニオンぴゅう下北沢店	東京都世田谷区北沢1-40-7	TEL.03-3467-9520
ディスクユニオンぴゅう吉祥寺店	東京都武蔵野市吉祥寺本町1-8-22 パレスビル2F	TEL.0422-20-8053
ディスクユニオンぴゅう国立店	東京都国立市中1-8-4 アレックス国立1・2F	TEL.0425-72-7160
ディスクユニオンぴゅう横浜店	神奈川県横浜市緑区常盤町4-45	TEL.045-611-1543
ディスクユニオンぴゅう淵野辺店	神奈川県相模原市相生2-1-5	TEL.0427-52-0647
ディスクユニオンぴゅう稲田堤店	神奈川県川崎市多摩区菅3-12-45	TEL.044-944-1257
ディスクユニオンぴゅう本厚木店	神奈川県厚木市中町2-10-15	TEL.0462-24-6777
ディスクユニオンぴゅう千葉店	千葉県千葉市中央区本千葉町13-1	TEL.043-227-6979
ディスクユニオンぴゅう柏店	千葉県柏市中央町2-32 太康ビル1・2F	TEL.0471-63-4091
ディスクユニオンぴゅう北浦和店	埼玉県浦和市常磐10-8-5	TEL.048-832-0708
モーリスブロードウェイ店	東京都中野区中野5-52-15 ブロードウェイ1F	TEL.03-3388-0988



パーソナリティ:長沢美樹

『長沢美樹のあやかしラジオくの一番』大好評放送中!!
JOQR文化放送(1134KHz)にて毎週水曜21:30~22:00

ドラマCDも発売決定!!
あやかし忍伝くの一番 外伝 其の壱『謎! 謎? くのいち挑戦状』
絶賛発売中
発売元:東芝EMI/FUTURELANDレーベル 商品番号:TYCY-5565



SE 株式会社 翔泳社
〒107 東京都港区南青山2-18-2 竹中ツインビルB館3F TEL. 03-5411-5071 FAX. 03-5411-5072
SHOEISHA インターネットホームページ http://www.shoeisha.co.jp

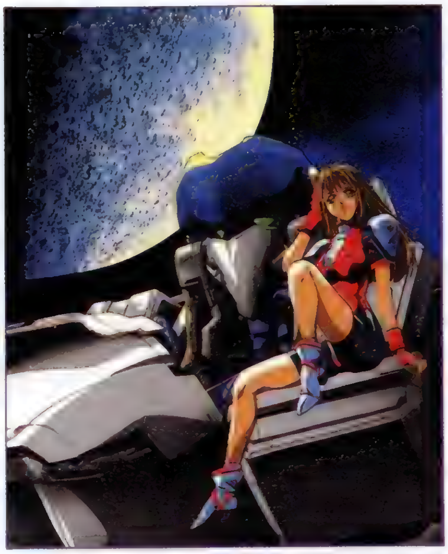
次号予告
Next Issue

特別付録に大人気のメモリーカードシールがなんと50枚ついて超お得! この秋の新作コレクションも見逃せないぞ。

秋の夜長は電撃PSを片手にゲームざんまいといきたいもの。次号は期待のタイトル盛りだくさん、電撃だけの独占情報、攻略記事にRPGと大満足の1冊です。発売まで首を長くして、待っててね!!

●Coming Soon!
バックガイナー／FFⅦインターナショナル／双界儀／フロントミッションセカンド／悠久幻想曲／テイルズオブデスティニー／チョコボの不思議なダンジョン……他

電撃PlayStation Vol.57は 10月9日(木)発売



表紙イラスト●パワードール2
©1997 ASCII Corp. ©1994, 1997 KOGADO STUDIO INC.
イラストレーション／東場SPECIAL
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

What's D?
CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

毎号パワーアップし続けるDPS-Dの最新号D4は今冬の超話題作『パラサイト・イヴ』を筆頭に注目タイトルの体験版、ムービーが収録されるぞ! Dオリジナル企画もいい感じです。

電撃PlayStation D4 次号D4は、10月15日(水)発売

電撃PlayStation Vol.56
1997年10月9日発行　第3巻　第20号　通巻52号
■発行人　染谷惠司
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101　東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101　東京都千代田区神田駿河台2－9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン、スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 渡邊由彦
[デスク] 佐藤晴美、藤原保、倉西誠一
[編集]羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史
[進行] 古田土友紀
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、河原弘、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、長野真教、井口豪
[アシスタント] 下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、杉田デザイン・オフィス、小松崎祐子
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
電撃PlayStation編集部　○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

広告索引
AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●9月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
1	25日	タクティクスオウガ	アートディンク	¥5800／S・RPG	124
2	25日	サウンドノベルツクール2	アスキー	¥5800予定／ETC	124
3	25日	鉄道王2　世界征服の野望	アトラス	¥5800／TBL	124
4	25日	メジャーリーグベースボール　トリプルプレイ98	EAV	¥5800／SPG	
5	25日	火竜娘(かりゅうじょう)ー高懸環ー柳判官ー	ガスト	¥6800／AVG	
6	25日	バイオハザード・ディレクターズカット	カプコン	¥4800／AVG	124+138
7	25日	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	¥5800／対戦ACT	
8	25日	バロウォーズ	コナミ	¥5800予定／SLG	82+124
9	25日	STARWINDER	J・ウイング	¥4800／STG	
10	25日	あやかし忍伝くの一番	翔泳社	¥6800／SLG	125+134
11	25日	フロントミッション　セカンド	スクウェア	¥6800／S・RPG	60
12	25日	PorscheChallenge(ポルシェチャレンジ)	SCEI	¥5800／RCG	123
13	25日	リンダキューブ アゲイン	SCEI	¥5800／RPG	94
14	25日	J's　RACIN'	デジタルフロンティア	未定／RCG	125
15	25日	天空のエスカフローネ	バンダイ	¥6800予定／AVG	
16	25日	天空のエスカフローネ限定版	バンダイ	¥7800予定／AVG	
17	25日	くるみミラクル	バンプレスト	¥5800／SLG	96+123
18	25日	シーバス・フィシング2	ビクターソフト	¥5800／SPG	125
19	25日	フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～	メディアエンターテイメント	¥5800／SLG	

●10月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
20	2日	ボイスファンタジア　失われたボイスパワー	アスク講談社	¥6800／AVG	
21	2日	オーバードライビン　スカイラインメモリアル	EAV	¥5800／RCG	
22	2日	ファイナルドゥーム	ゲームバンク	¥5800／STG	
23	2日	ウイニングポスト2　ファイナル'97	光栄	¥6800／SLG	48
24	2日	大航海時代外伝	光栄	¥6800／S・RPG	
25	2日	ファイナルファンタジーⅦインターナショナル	スクウェア	¥6800／RPG	188
26	2日	ラグナキュール	SME	¥5800／RPG	90
27	2日	サイキックフォースパズル大戦	タイトー	¥5800／PZG	
28	2日	パチスロ完全攻略～クランキープロ～	日本シスコン	¥5200／ETC	211
29	9日	スペクトラルフォース	アイディアファクトリー	¥5800／SLG	
30	9日	スペクトラルフォース初回限定BOX	アイディアファクトリー	¥5800／SLG	
31	9日	アイマックス将棋Ⅱ	アイマックス	¥6800予定／TBL	
32	9日	パワーステークスGrade1	アクエス	¥4800／ETC	
33	9日	情熱★熱血アスリーツ～泣き虫コーチの日記～	アスミック	¥5800／SLG	125
34	9日	[illegible]	シーディーブロス	¥5800／RPG	
35	9日	FORMULA1 97	SCEI	¥5800予定／RCG	
36	9日	Cu-On-Pa(クオンパ)	T&Eソフト	¥4800／PZG	
37	9日	ムーンライトシンドローム	ヒューマン	¥6200／AVG	
38	16日	ウィザーズハーモニー2	アークシステムワークス	¥5500／SLG	
39	16日	MOON	アスキー	¥5800／RPG	184
40	16日	イバラード～ラピュタの孵る街～	システムサコム／テレビ朝日	¥5800／AVG	
41	16日	競馬最勝の法則'97 Vol.Ⅱ　To HIT!	シャングリ・ラ	¥5700／ETC	
42	16日	卒業　Vacation	毎日コミュニケーションズ	¥5800／SLG	
43	23日	USネイビーファイターズ	EAV	¥5800／STG	
44	23日	ストリートファイターコレクション	カプコン	¥5800／対戦ACT	205
45	23日	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	¥7800／TBL	
46	23日	プロジェクト・ガイアレイ	翔泳社	¥5800／ACT	
47	23日	Adidas Power Soccer International'97	SCEI	¥5800／SPG	
48	23日	どきどきシャッターチャンス…～恋のパズルを組み立てて～	日本一ソフトウェア	¥5800／PZG	
49	23日	BALL BLAZER Champions　ボールブレイザー	BPS	¥4800／SPG	
50	23日	ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～	リバーヒルソフト	¥5800／SLG	
51	30日	スタースイープ	アクセラ	¥5800／PZG	211
52	30日	マジカルドロップⅢ～よくばり特大号!～	データイースト	¥5800／PZG	
53	30日	ナムコミュージアムアンコール	ナムコ	¥5800／ETC	
54	30日	ナムコミュージアムアンコール初回特典スペシャルBOX	ナムコ	¥5800／ETC	
55	30日	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ	¥5800／A・RPG	
56	上旬	プロレス戦国伝　HYPER TAG MATCH	ケイエスエス	¥5800／SLG	124
57	中旬	聖刻1092　操兵伝	ユタカ	¥5800予定／RPG	
58	中旬	聖刻1092　操兵伝　(限定版)	ユタカ	¥9800予定／RPG	
59	下旬	I　miss　you.	コンパイル	¥1980／ETC	
60	下旬	Parlor! PRO2　パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200予定／SLG	
61	10月	バトルスポーツ	アクレイムジャパン	¥5800／STG	
62	10月	ファンタスティックフォー	アクレイムジャパン	¥5800／ACT	
63	10月	DEADLY SKIES(デッドリースカイ)	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800予定／STG	
64	10月	トリパズ　△	サントス	¥4800／PZG	
65	10月	THE LAST REPORT　ラストレポート	ショウエイシステム	¥5800／AVG	
66	10月	ザ・マッチゴルフ	ZOOM-X	¥5800／SPG	
67	10月	装甲騎兵ボトムズ外伝　青の騎士ベルゼルガ物語	タカラ	¥5800／ACT	
68	10月	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語　Perfect　Soldier　BOX	タカラ	¥9800／ACT	
69	10月	BATTLE　FORMATION	バンプレスト	¥5800予定／SLG	

●11月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
70	6日	アイルトン・セナ　カート・デュエル2	ギャップス	¥5800予定／RCG	
71	6日	バーガーバーガー	ギャップス	¥5800予定／SLG	
72	6日	10101　"WILL" The Starship	サンテックジャパン	¥5800予定／A・RPG	
73	6日	グランストリーム伝紀	SCEI	¥5800／A・RPG	
74	6日	パズルボブル3DX	タイトー	¥4800／PZG	
75	6日	ブラッディロア	ハドソン	¥5800／対戦ACT	
76	6日	ツタンカーメンの謎～アンク～	レイ	¥6800／AVG	
77	13日	パワードール2	アスキー	¥6800／SLG	26
78	13日	アザーライフ　アザードリームス	コナミ	¥5800予定／A・RPG	
79	13日	ホームドクター	サクセス	¥6800／ETC	
80	13日	子育てクイズ　マイエンジェル	ナムコ	¥5800／ETC	
81	13日	トラ!トラ!トラ!	ネクサスインターラクト	¥6800／SLG	
82	20日	ソウルマスター	光栄	¥5800／TBL	
83	20日	コナミアンティークス～MSXコレクションVol.1～(仮)	コナミ	¥4800予定／ETC	
84	20日	リーサルエンフォーサーズ　デラックスパック	コナミ	¥5800予定／STG	
85	20日	ミニ四駆　爆走兄弟レッツ&ゴー!!WGP　ハイパーヒート	ジャレコ	¥5800／SLG	
86	20日	アインハンダー	スクウェア	¥5800／STG	50
87	20日	まじかるで～と　ドキドキ告白大作戦	タイトー	¥5800／TBL	
88	20日	セロファーンズ	ナインライブス	¥4200／ETC	
89	20日	マッドパニックコースター	博報堂	¥4800／ACT	
90	20日	ハークスアドベンチャー～ヘラクレスの大冒険	BPS	¥5800／RPG	
91	27日	サイドワインダー2	アスミック	¥5800／STG	207
92	27日	アサンシア～魔杖の呪縛～	エクシングエンタテイメント	未定／???	207
93	27日	HYBRID	エス・ピー・エス	¥5800予定／STG	
94	27日	GUNTU	エレクトロコイン　ジャパン	¥5800／???	
95	27日	竜機伝承(仮)	ケイエスエス	未定／SLG	
96	27日	信長の野望　将星録	光栄	未定／SLG	
97	27日	あいたくて…～your smiles in my heart～ おろしたてのダイアリー	コナミ	未定／SLG	
98	27日	ミッドナイトラン　～ロードファイター2～	コナミ	¥5800予定／RCG	
99	27日	ガジェット　－パスト・アズ・フューチャー－	シナジー幾何学	¥5800／AVG	
100	27日	ファーランドストーリー　四つの封印	テイジイエル	¥6800／S・RPG	
101	27日	HAPPY　HOTEL	東映ビデオ／東北新社	¥5800／SLG	
102	27日	デアデビル　ダービー　(Dare Devil Derby 3D)	ハーベストワン	¥5800／RCG	209
103	27日	加藤一二三九段　将棋倶楽部	ヘクト	¥4800／TBL	
104	下旬	ドミノ君をとめないで。	アートディンク	¥5800／ACT	
105	下旬	サイバーボッツ　～フルメタル　マッドネス～	カプコン	¥5800／対戦ACT	
106	下旬	プリズムコート	FPS	¥5800／SLG	
107	11月	CALCOLO!～カルコロ!おちものシューティング～	クレフインベンション	¥4800／PZG	
108	11月	実戦パチスロ必勝法!5	サミー	¥5800予定／ETC	
109	11月	グランツーリスモ	SCEI	¥5800／RCG	
110	11月	可変走攻ガンバイク	SME	¥5800予定／ACT	208
111	11月	闘神伝　カードクエスト	タカラ	¥5800／TBL	
112	11月	伸縮対戦It's a のに～!	TMF	¥4800／PZG	
113	11月	ギャロップレーサー2	テクモ	¥5800予定／RCG	
114	11月	R?MJ　THE MYSTERY HOSPITAL	バンダイ	¥6800／AVG	
115	11月	ボールディランド	バンプレスト	¥5800予定／SLG	
116	11月	ザ・心理ゲーム3	ヴィジット	¥5800／ETC	209
117	11月	ドラゴンビート	マップジャパン	¥5800／ETC	

●秋予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
118	秋	天仙娘々～劇場版～	未定	未定／ETC	
119	秋	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800予定／TBL	
120	秋	G.O.D pure	イマジニア	¥5800／RPG	
121	秋	デジタルアートコレクション　ヒロ・ヤマガタ	イマジニア	未定／ETC	
122	秋	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800／SLG	
123	秋	狙われた街(仮)	ケーエージェイ	未定／RPG	
124	秋	修羅の門	講談社	¥5800予定／対戦ACT	

●12月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
125	4日	エージェント・アームストロング!秘密指令大作戦～	ウイネット	¥4800／ACT	
126	4日	スーパーアドベンチャー　ロックマン	カプコン	¥5800／AVG	
127	4日	平成棋院	ゲームバンク	未定／TBL	
128	4日	キングオブプロデューサー	GMF	¥6800／SLG	
129	11日	マリア～君たちが生まれた理由(ワケ)～	アクセラ	¥6800／AVG	
130	11日	実況Jリーグ ウイニング イレブン3	コナミ	¥5800予定／SPG	
131	11日	フォトジェニック(通常版)	サンソフト	¥6800予定／SLG	40
132	11日	フォトジェニック(限定版)	サンソフト	¥6800予定／SLG	
133	18日	ハイパーオリンピック　イン　ナガノ	コナミ	¥5800予定／SPG	
134	25日	蒼穹紅蓮隊　黄武出撃	データイースト	未定／STG	
135	上旬	オレっ!　トンバ	ウーピーキャンプ	¥5800／ACT	202
136	上旬	V-RALLY'97 CHAMPIONSHIP EDITION	SPIKE	¥5800／RCG	
137	上旬	あの素晴しい弁当を2度3度	ポリグラム	¥4800／SLG	
138	中旬	気まぐれマイベイビィ～娘のスゴロク成長記～	アクセラ	¥5800／TBL	211
139	12月	A5　A列車でいこう5	アートディンク	¥6800／SLG	206
140	12月	スペクトラルタワーⅡ	アイディアファクトリー	¥5800予定／RPG	
141	12月	タワードリーム2	アクセラ	¥5800／TBL	209
142	12月	スノーブレイク	アトラス	¥5800／SPG	
143	12月	メルティランサーRe-inforce	イマディオ	¥6800／SLG	
144	12月	バトルアスリーテス　大運動会	インクリメントP	¥5800／SLG	30
145	12月	プリズナー　オブ　アイス	エクシングエンタテイメント	¥5800予定／AVG	209
146	12月	名車列伝Greatest 70's	エポック社	¥5800予定／RCG	
147	12月	ロックマンDASH	カプコン	¥5800／A・RPG	204
148	12月	テナントウォーズ	キッド	¥5800／???	209
149	12月	ABE a GOGO(エイブ・ア・ゴーゴー)	ゲームバンク	未定／ACT	
150	12月	AI将棋2	ゲームバンク	未定／TBL	
151	12月	維新の嵐	光栄	¥6800／SLG	
152	12月	必殺パチンコステーション2	サンソフト	¥4900予定／ETC	
153	12月	幻世虚構　精霊機導弾	SCEI	¥5800／STG	46
154	12月	るろうに剣心　明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～	SCEI	未定／RPG	
155	12月	ダムダム・ストンプランド	SME	¥4800予定／ACT	
156	12月	サイドバイサイドスペシャル	タイトー	¥5800／RCG	
157	12月	電車でGO!	タイトー	¥5800／SLG	
158	12月	チョロQジェット　レインボーウイングス	タカラ	¥5800／ACT	
159	12月	ツアーパーティ	タカラ	¥5800／TBL	42
160	12月	COMPLETE SOCCER on side	Tears	¥5800／SPG	
161	12月	SANKYO FEVER実機シミュレーションVol.2	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800予定／ETC	
162	12月	闘姫伝承　ANGEL EYES	テクモ	¥5800予定／対戦ACT	
163	12月	Lomax	トミー	¥4800予定／ACT	
164	12月	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA ～EXTREME SPEED～	バップ	¥5800／RCG	
165	12月	マジカル頭脳パワー!!　PARTY SHOCK(仮)	バップ	¥5800／ETC	
166	12月	機動戦士Zガンダム	バンダイ	未定／STG	10
167	12月	CYBER EGG BATTLE CHAMPION	バンダイ	¥6800予定／ACT	211
168	12月	CRITICAL　BLOW	バンプレスト	¥5800予定／対戦ACT	
169	12月	リアルロボッツファイナルアタック	バンプレスト	¥6800予定／STG	

ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　BEST●プレイステーション・ザ・ベスト　ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
170	12月	学校を作ろう!!	ビクターソフト	¥5800予定／SLG	
171	12月	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	ビスコ	¥6800／TBL	
172	12月	夢・色いろ	フェザード	¥5800／SLG	
173	12月	パネルクイズ アタック25	FPS	¥5800／ETC	
174	12月	NOON(ヌーン)	マイクロキャビン	未定／PZG	
175	12月	クロック!パウパウアイランド	メディアクエスト	¥5800予定／ACT	211
176	12月	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	¥6800／RPG	199

●1997年内予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
177	97年	RPGツクール3	アスキー	¥5800予定／ETC	
178	97年	音楽ツクール かなでーる2	アスキー	¥5800／ETC	
179	97年	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥4800／STG	
180	97年	ワンダー3／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥5800／ETC	
181	97年	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
182	97年	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
183	97年	ツインビーRPG	コナミ	未定／RPG	190
184	97年	日本たられぱなしツアー② ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム／グループ・タック	未定／ETC	
185	97年	エスケイパー	SME	未定／AVG	
186	97年	風のクロノア door to phamtomile	ナムコ	未定／ACT	
187	97年	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	未定／RPG	
188	97年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
189	97年	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～	ビング	未定／SLG	32
190	97年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	

●98年1月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
191	下旬	天使同盟(仮)	TGL	¥5800／S・RPG	
192	下旬	ネクタリス	ハドソン	未定／SLG	
193	下旬	パラノイアスケープ	マチルダ	¥5800／???	
194	1月	なげっと～激録!ブルブル商店街～(仮)	アクティアート	未定／ACT	
195	1月	バッシングビート	イースリースタッフ	¥5800予定／SLG	
196	1月	バイオハザード2	カプコン	未定／AVG	14
197	1月	ロストチルドレン	ゲームバンク	¥5800／AVG	
198	1月	キョロちゃんの大冒険(仮)	トミー	¥5800／ACT	
199	1月	湾岸トライアル	パック・イン・ソフト	未定／RCG	
200	1月	トゥームレイダー2	ビクターソフト	¥5800予定／AVG	
201	1月	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	¥5800／STG	
202	1月	オーバーブラッド2	リバーヒルソフト	未定／AVG	210

●98年2月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
203	5日	ユニバーサル ナッツ	レイ・アップ	¥5800予定／AVG	
204	26日	精霊召喚～プリンセス オブ ダークネス～	翔泳社	¥5800／???	
205	2月	激突!! スキーバトル(仮)	アイマックス	未定／SPG	
206	2月	ブリガンダイン―幻想大陸戦記―	イースリースタッフ	¥5800予定／S・RPG	
207	2月	ラヴェイジ ディー・シー・エックス	ウイネット	¥5800／STG	
208	2月	The Legend Of Heroes Ⅲ 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	GMF	¥5800予定／RPG	
209	2月	Project―V6(仮)	ゼネラル・エンタテイメント	¥5800／SLG	

●冬予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
210	冬	火星物語	アスキー	未定／RPG	
211	冬	トゥルー・ラブストーリー Remember My Heart	アスキー	未定／SLG	
212	冬	LSD	アスミック	未定／???	
213	冬	東京魔人学園 剣風帖(仮)	アスミック	未定／AVG	
214	冬	ルパン三世 ピラミッドの賢者	アスミック	未定／ACT	
215	冬	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800／PZG	
216	冬	トランスポートタイクーン3D めざせ輸送王	伊藤忠商事	¥5800／SLG	
217	冬	メビウスリンク3D	伊藤忠商事	¥5800／SLG	
218	冬	イイナ	イマジニア	未定／SLG	
219	冬	槇太平(仮)	エス・ピー・エス	未定／TBL	
220	冬	OPTIONチューニングカーバトル	エム・ティー・オー	¥5800予定／RCG	
221	冬	ひざのうえの同居人(パートナー)	KANEKO	未定／SLG	
222	冬	宇宙のランデヴー～RAMA～	ゲームバンク	¥6800／AVG	
223	冬	公道最速伝説 頭文字D	講談社	未定／RCG	
224	冬	愛しあう事しかできない	コミュニケーションエンターテイメント	未定／ETC	
225	冬	ゼノギアス	スクウェア	未定／RPG	180
226	冬	双界儀	スクウェア	未定／ACT	18
227	冬	チョコボの不思議なダンジョン	スクウェア	未定／RPG	172
228	冬	パラサイト・イヴ	スクウェア	未定／RPG	176
229	冬	クラッシュ・バンディクー2(仮)	SCEI	未定／ACT	209
230	冬	天誅 立体忍者活劇	SME	未定／AVG	
231	冬	Blaze&Blade ～Eternal Quest～	T&Eソフト	未定／A・RPG	
232	冬	LUCIFERD	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／RPG	
233	冬	サイドポケット3	データイースト	¥5800／TBL	
234	冬	NOëL -La neige-	パイオニアLDC	未定／ETC	38
235	冬	英雄志願 GAL ACT HEROISM	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
236	冬	個人教授	毎日コミュニケーションズ	未定／SLG	
237	冬	将棋最強2(仮)	魔法	未定／TBL	

●98年3月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
238	下旬	ADVANCED V.G.2(仮)	TGL	¥5800／対戦ACT	
239	3月	真髄・碁仙人(仮)	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
240	3月	快速天使	テクノソレイユ	¥5800予定／ACT	
241	3月	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	トミー	未定／SPG	

●98年4月以降発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
242	4月	The Legend Of Heroes 英雄伝説Ⅰ&Ⅱ ドラゴンスレイヤー	GMF	¥5800予定／RPG	
243	4月	探偵神宮寺三郎 夢の終わりに	データイースト	未定／AVG	
244	5月	すたあ☆もんじゃ	GMF	¥5800予定／SLG	
245	6月	The Legend Of Heroes Ⅳ 英雄伝説4 紅い雫	GMF	¥5800予定／RPG	
246	春	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定／SLG	
247	春	卒業M	イースリースタッフ	未定／AVG	
248	春	快刀乱麻	イマディオ	未定／SLG	
249	春	ガーディアン リコール ～守護獣召喚～	エクシングエンタテイメント	未定／S・RPG	
250	春	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	元気	未定／SLG	
251	春	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定／SLG	
252	春	みつめてナイト	コナミ	未定／SLG	22
253	春	O-O Single Basketball	ジョルダン	¥5800／SPG	
254	春	Screamer2(仮)	Tears	未定／RCG	
255	春	アンシャントロマン～Power of Dark Side～	日本システム	¥6800予定／RPG	
256	春	聖龍伝説～外伝～	バップ	¥5800／ACT	
257	春	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	¥4800／ETC	
258	春	銃夢～火星の記憶	バンプレスト	未定／A・RPG	
259	春	ボカンですよ	バンプレスト	¥5800予定／STG	
260	春	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
261	春	クーリエ・クライシス(仮)	BMGジャパン	未定／ACT	
262	春	ヒロインドリーム2	マップジャパン	未定／SLG	
263	夏	トゥルー・ラブストーリー2	アスキー	未定／SLG	
264	夏	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
265	夏	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
266	98年	パラダイスロスト	アスキー	未定／RPG	
267	98年	怒首領蜂	エス・ピー・エス	未定／STG	
268	98年	ARKS1000～めざせ!究極の召喚師～	クレフインベンション	未定／AVG	
269	98年	メタルギアソリッド	コナミ	未定／ACT	
270	98年	卒業Ⅲ～Wedding Bell(仮)	小学館プロダクション	未定／SLG	
271	98年	ダブロー・イ・ゼロウ	小学館プロダクション	未定／STG	
272	98年	トランスフォーマー ビーストウォーズ	タカラ	未定／ACT	
273	98年	究極クイズ こたえてプリーズ	Tears	未定／PZG	
274	98年	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
275	98年	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
276	98年	ジュンクラシックC.C&ロペ倶楽部	T&Eソフト	未定／SPG	
277	98年	最終電車	ヴィジット	未定／???	
278	98年	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／RPG	
279	98年	メルト～フューチャリングエディ by アイアン・メイデン～	マップジャパン	未定／STG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
280	未定	ギルティ・ギア	アークシステムワークス	¥5800／対戦ACT	
281	未定	危惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
282	未定	マジック:ザ・ギャザリング	アクレイムジャパン	¥5800／SLG	
283	未定	囲碁	アスキー	¥6800／TBL	
284	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800予定／ETC	
285	未定	Nightmare Project (YAKATA)	アスク講談社	未定／RPG	
286	未定	アフレイドギア	アスミック	未定／SLG	
287	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック	未定／AVG	
288	未定	森の王国(仮)	アスミック	未定／S・RPG	
289	未定	SNKファン―CD 餓狼伝説編(仮)	SNK	未定／ETC	
290	未定	サムライスピリッツ天草降臨スペシャル	SNK	未定／対戦ACT	
291	未定	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	未定／対戦ACT	
292	未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	未定／対戦ACT	
293	未定	アストロノーカ	エニックス	未定／SLG	
294	未定	EGGS OF STEEL(仮)	エニックス	未定／ACT	
295	未定	スターオーシャン The Second Story	エニックス	未定／RPG	
296	未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定／RPG	34
297	未定	Bust A Move	エニックス	未定／ETC	
298	未定	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	エニックス	未定／AVG	
299	未定	DEBUT21	NECインターチャネル	未定／SLG	
300	未定	サーキットの狼Ⅱ	エム・ティー・オー	未定／RCG	
301	未定	CHILL	EAV	¥5800／???	
302	未定	テーマホスピタル	EAV	¥5800／SLG	
303	未定	メタルフィスト	EAV	¥5800／???	
304	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション(仮)	カプコン	¥5800／ACT	
305	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
306	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
307	未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5800予定／STG	
308	未定	THE HIVE WARS	ケイエスエス	¥6800／STG	
309	未定	NHLオープンアイス(仮)	ゲームバンク	¥3800／SPG	
310	未定	タイガーシャーク	ゲームバンク	¥3800／STG	
311	未定	モータルコンバットトリロジー	ゲームバンク	¥3800／対戦ACT	
312	未定	ロボトロンX	ゲームバンク	¥3800／ACT	
313	未定	チューニングファクトリー	元気	未定／RCG	
314	未定	Nap・Nap(ナップナップ)	ゲンテック	未定／AVG	
315	未定	ゲーム日本史 ～天下人 秀吉と家康～	光栄	¥6800／ETC	
316	未定	青山ラブストーリーズ	コナミ	未定／ETC	
317	未定	NBAパワーダンカーズ3	コナミ	未定／SPG	
318	未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	未定／RPG	
319	未定	コントラ～レガシー オブ ウォー～	コナミ	¥5800予定／ACT	
320	未定	実況アメリカンベースボール	コナミ	未定／SPG	
321	未定	ジャージーデビル(仮)	コナミ	未定／ACT	
322	未定	新体験3Dアクション	コナミ	未定／ACT	
323	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定／SLG	
324	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.2～彩のラブソング～	コナミ	未定／AVG	
325	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3	コナミ	未定／AVG	
326	未定	ブリーディングスタッド2(仮)	コナミ	未定／SLG	
327	未定	ブロークンヘリックス	コナミ	未定／ACT	
328	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
329	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
330	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
331	未定	ミサの魔法物語	サミー	未定／SLG	
332	未定	いくぜ!ぶたゲー	シャングリ・ラ	¥6600予定／SLG	
333	未定	BUCKLE UP!	シャングリ・ラ	¥6600予定／RCG	
334	未定	フロントミッションオルタナティヴ	スクウェア	未定／S・RPG	
335	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
336	未定	クライム・クラッカーズ2	SCEI	未定／RPG	
337	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
338	未定	装甲騎兵ボトムズ 前編(仮)	タカラ	未定／ACT	44
339	未定	E―tude(仮)	拓洋興業	未定／???	
340	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	未定／ACT	
341	未定	DEAD OR ALIVE(仮)	テクモ	未定／対戦ACT	
342	未定	true／real／fantasy(仮)	ドリームキューブ	¥5800／RPG	
343	未定	もってけたまご WITH がんばれかものはし	ナグザット	未定／対戦ACT	
344	未定	鉄拳3	ナムコ	未定／対戦ACT	
345	未定	マイクロマシーンズ	ナムコ	未定／RCG	
346	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定／ACT	211
347	未定	パチンコホール～新装大開店～	ネクストン	¥6800／???	
348	未定	コマンド&コンカー コンプリート	ヴァージンインタラクティブ	未定／SLG	
349	未定	バウンティソード・セカンド(仮)	パイオニアLDC	未定／RPG	
350	未定	ボンバーマンワールド	ハドソン	未定／ACT	
351	未定	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ	¥88000予定／AVG	
352	未定	たまごっち(仮)	バンダイ	未定／SLG	
353	未定	エアーコマンダー	バンプレスト	¥5800予定／STG	
354	未定	魔導都市エルピス	バンプレスト	未定／RPG	
355	未定	グランド・セフト・オート(仮)	BMGジャパン	未定／RCG	
356	未定	マス・デストラクション～お父さんにもできるソフト～	BMGジャパン	¥5800／STG	
357	未定	クラシックロード 優駿2(仮)	ビクターソフト	未定／SLG	
358	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
359	未定	悠久幻想曲2	メディアワークス	未定／SLG	
360	未定	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	リバーヒルソフト	未定／AVG	

赤い色のタイトルは、新登場のものです


B2タペストリーをプレゼント!!
ASCii SOFT
Detachment of Limited Line Service Power Dolls 2
YAO FEI-LUNG
MILLICENT EVANS
FAITH SMOLLET
AYASE MINORU
パワードール2
POWER DOLLS 2
Detachment of Limited Line Service
ASCII
Type A
パワードール2
POWER DOLLS 2
Detachment of Limited Line Service


PlayStation
てつどうおう2
鉄道王
世界征服の野望!!
「悪の鉄道王」
「真の鉄道王」目指
'97年9月25日(木)発売
●プレイステーション専用ソフト ●ボードゲーム(1~4人用)
標準価格 5,800円(税別)
■楽しいイベントやミニゲームが満載! ■様々な罠を仕掛ける「悪の鉄道王」を倒そう!
■世界をまたにかけ、目指せ「真の鉄道王」!
報酬の$10700です。
また、がんばってください。
※画面写真はすべて開発中のものです。

を倒し、
して競争だ!



製品に付いているスクラッチカードで手に入れよう!

特大サイコロクッション&オリジナルステッカー プレゼントキャンペーン



特大サイコロクッション
毎月200名様、合計**800名様**

オリジナルステッカー
毎月1,000名様、合計**4,000名様**







キャンペーン期間
'97年9月25日(木)~'98年1月31日(土)消印有効

※詳細は、製品内スクラッチカードの応募要項をご覧ください。



電撃PlayStation Vol.56
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年10月9日発行（隔週金曜日発行）第3巻第20号通巻52号
発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
T1124572100490

印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24572-10／9